

PC GAME最新情報
軟體世界
笑傲江湖
金庸
魔水晶修改篇
創世紀Ⅲ修改法篇
創世紀Ⅰ物品&法術修改法
捍衛雄鷹3.0修改篇 Part Ⅱ
鐵路A計劃新手上機篇
天際寒星—義無反顧攻略完結篇
暗黑傳說攻略完結篇
蠻荒地域系列Ⅱ：異域寶藏攻略完結篇
25世紀系列Ⅱ：瑪催斯計劃攻略完結篇
秀色可餐—掃瞄器選購指南
《王同學傳奇》
《遊戲獵人》
魔神戰記
魔眼殺機Ⅱ—隱月傳奇
鐵路A計劃
40
1993／元月號
全省電腦經銷商、書局及統一超商均售
NT $80元
HK $30元



電腦族特惠櫥窗

386-33升級式彩色電腦、資訊展特價：38,500
486-33升級式彩色電腦、資訊展特價：48,500
現場訂購再送105MB硬碟
486DX-33筆記型電腦、可抽換式硬碟
資訊展特價：55,000



亞洲F58U ■80386DX-33■CACHE 128KB■ET-4000卡■執行速度58MHz
■高解析彩色螢幕■軟碟1.2MB＊1■硬碟105MB■2048KB RAM

資訊展特價：**38,500**

亞洲F152 ■80486DX-33■CACHE 128KB■ET-4000卡■執行速度152MHz
■高解析彩色螢幕■軟碟1.2MB＊1■硬碟105MB■4096KB RAM

資訊展特價：**48,500**

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北市)
啟 民(02)596-2935
捷 宇(02)305-6034
捷 宇(02)311-0902
捷 宇(02)321-8663
世 昌(02)392-7588
天 利(02)361-5127
昇 宏(02)312-1705
世 詮(02)535-1746
華 沙(02)935-5753
和 泉(02)321-0471
佳 訊(02)368-6066
立 龍(02)322-5656
家 鴻(02)735-3821
及 時(02)732-9299
通 化(02)705-0718
天 禹(02)823-8778
金 訊(02)564-1692
普 惠(02)915-7749
弘 瑀(02)936-2956
台 穎(02)857-0213
(台北縣)
亞 洲(02)285-9903
瑋 億(02)623-7000
華 訊(02)673-2668
合 泰(02)996-0695
紳 志(02)888-9353
三 康(02)852-3416
隆 盈(02)955-2467
駿 億(02)928-0506
麥 斯(02)929-0506
(宜蘭區)
人 人(039)33-2944
萊 特(039)56-9772
麥 特(039)32-6365
智 洋(039)38-4063
世 驊(03)336-2396
仕 光(03)452-7228
友 友(03)458-3372
英 特(03)335-2509
李 安(03)425-8000
(新竹區)
龍 雲(035)78-4288-9
東 美(035)88-7439
康 鸞(035)59-7308
三 鉦(035)24-0638
思 仕(035)71-3013
戴 思(035)34-0639
英 特(035)25-6772
(苗栗區)
殷 全(037)62-2068
後 龍(037)72-8720
建 陞(035)55-3346
(花蓮區)
信 興(038)33-9402
(台中區)
員林敏傑(04)8343969
田中吉普(04)8752869
溪湖老吉(04)8856572
斗南吉友(05)5960372
博王(05)6335676
彰化英路(04)7223766
千訊(04)7254284
李安(04)7234010
和美晨光(04)7553139
鹿港尚品(04)7771077
台中基安(04)3291743
宇恆(04)3894590
學盟(04)2564517
欣宏(04)3305235
亞鑫(04)2373900
亞紀(04)2237247
州全(04)2374320
一佳(04)3899876
開源(04)3275222
亞歌(04)2529576
天奕(04)2373489
中信(04)3273639
太平世院(04)2773536
富太(04)2125076
草屯巨流(04)9336959
聯華(04)9355553
南投暢昌(04)9992223
群策(04)9225558
佳鵬(04)9238665
后里敦成(04)5571268
大甲行家(04)6869751
清水龐盟(04)6222373
大肚啓蒙(04)6991275
竹山鉅揚(04)9649000
豐原家信(04)5250535
技優(04)5260590
(嘉義區)
盟 統(05)222-2737
台 大(05)224-1686
良 威(05)370-2350
巨 翔(05)225-8431
中山店(05)225-7761
博 愛(05)232-2031
亞西亞(05)278-2227
(台南區)
早 陽(06)234-4382
傑 登(06)226-8862
德 鑫(06)253-1426
極 躍(06)226-5208
稀 品(06)236-3620
大 洪(06)274-7761
群 達(06)635-6707
晨 易(06)723-0518
惠 青(06)237-1317
(高雄區)
信 光
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
上 正(07)742-1235
發 騰(07)222-2270
不二家(07)363-8703
約翰勝(07)385-7648
宏 大(07)622-4816
上 允(07)802-2638
東 茂(07)661-3326
耀 昇(07)561-1565
國 豪(07)216-3980
上 格(07)713-3920
晶 球(07)381-4243
上 欣(07)812-2133
環 球(07)211-8313
久 諭(07)222-8191
五福店(07)272-7365
鳳山店(07)742-2651
台南店(06)258-3591
屏東店(08)723-8991
正 鴻(07)251-3411
林 記(07)251-1963
信 星(07)385-1766
(三多店)(07)725-8779
欣 亞(07)351-5762
久 大(07)703-2458
風 寮(07)386-4321
紀 霖(07)642-1147
(屏東區)
喜 可(08)768-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特寶(08)737-4735
勝 誠(08)775-2225
百 可(08)778-6532
理 想(08)753-2962
維 正(08)765-6848
(澎湖區)
安 安(06)927-1263
(台東區)
北 冶(08)933-5396
(金門區)
理 想(0823)32531



發行人兼社 長／王俊雄
總 編 輯／李初陽
主 編／陳 道
編 輯／沈懿慧、陳禮英、陳婉君、
廖鴻嘉、李俊賢、陳俊介
資料處理／曾玉琴
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟、劉信良
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥
劉 瑋、王淑美、楊淳妃
美術支援／林殿熙、黃文鵬、孫榮隆、郭淑芬、林慧玲
特約作家／吳謙諒、李莉莉、郭宗勳、朱學恒、卓挺然、鍾凱文、涂國振、
劉興濃、吳忠晉、朱孔林、葉明璋、劉昭毅、李永治、羅國宏、
傅鏡暉、蘇經天、曾昭奇、王彰慧、吳海境

駐美特派員／亞佛列德
法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／ 40423740
社 址／高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／ 07-3841505
照相打字／創意電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號

軟體世界

目錄



新春開歲

迎春







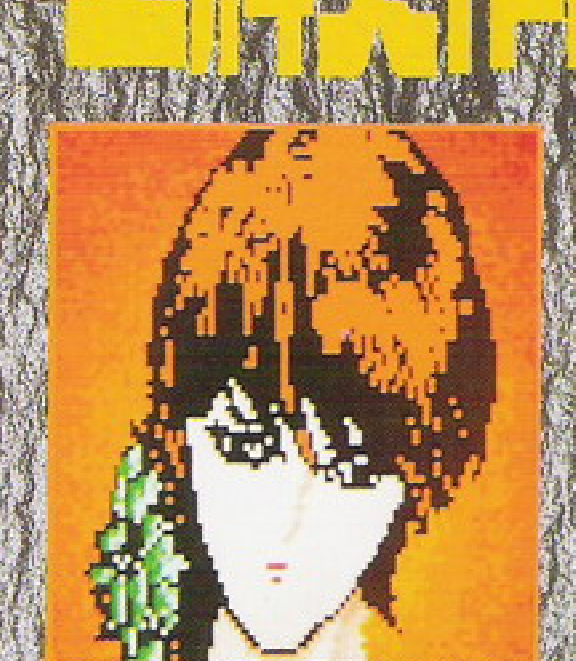
每月8日出刊
中華民國78年4月創刊
事業登記證局版臺誌字8603號
執照登記為雜誌交寄行政院新聞局出版
中華郵政南臺字第525號

第三屆金磁片獎 角色冒險類高級組 金牌獎作品









★香港畫風



最新力作





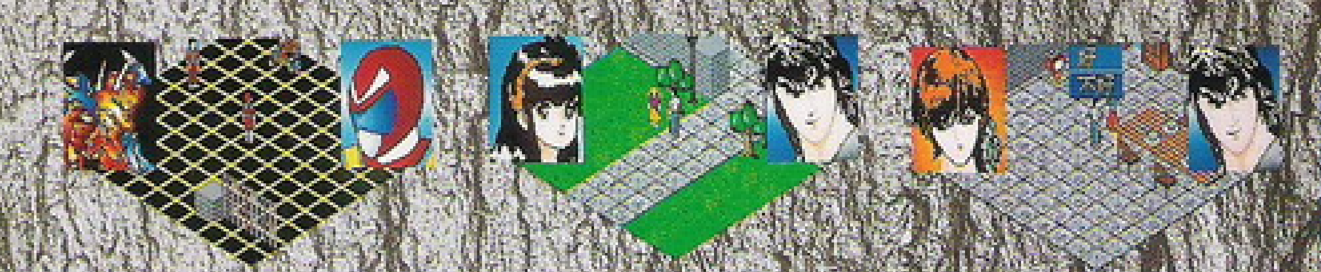








向您 娓娓道出一位 正義超人極戲劇性的傳奇故事





★國內首次出現以超人為題材的 45 ° 視角 RPG 。
★人物對話極多，內容生活化。
★同一件事可能不只一種方法解決，隨玩者性向決定。
★戰鬥場面採全動畫，敵人施展的攻擊爆破及超人之必殺技、武器使用，全在眼前發生。
★超人擁有許多特異功能，「追蹤器」可顯示附近地勢，「暴雷號」則是隨時可傳喚使用的科技利器。
★多種不同敵人，各有致命絕招，畫面可觀。敵人之偽裝更是一流，小心啦！
★腦筋轉個彎，試著回答一些好玩的問題。
★全中文下拉式選單，操作容易。

機　種：IBM PC AT（需硬碟及一台 1.2M 磁碟機）
記憶體：640K RAM
操　作：鍵盤
顯　示：VGA
音　效：魔奇音效卡
片　數：5 片 1.2M
價　格：420 元

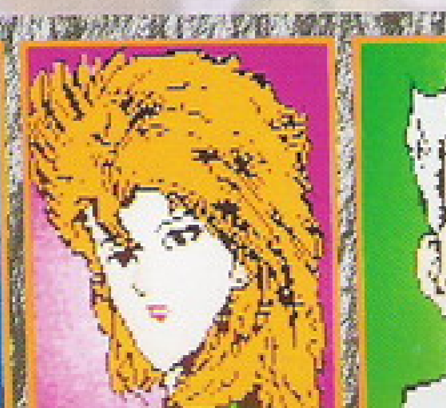
















英雄傳奇III

戰火焚生錄

芝麻綠豆點大的事，不能滿足玩家您的胃口，當然也不能安撫英雄蠢蠢欲動的冒險雄心。

任務又來了！英雄傳奇中的主角，在搖身一變成爲王子後，必須爲獅族朋友解決與豹族、辛巴尼人族之間的種族糾紛。而主角在一頭霧水之下，通過一道魔法傳喚的時空門來到一座混雜著古神殿、神祕叢林及奇異城市的國度，慢慢的查出事實眞象。

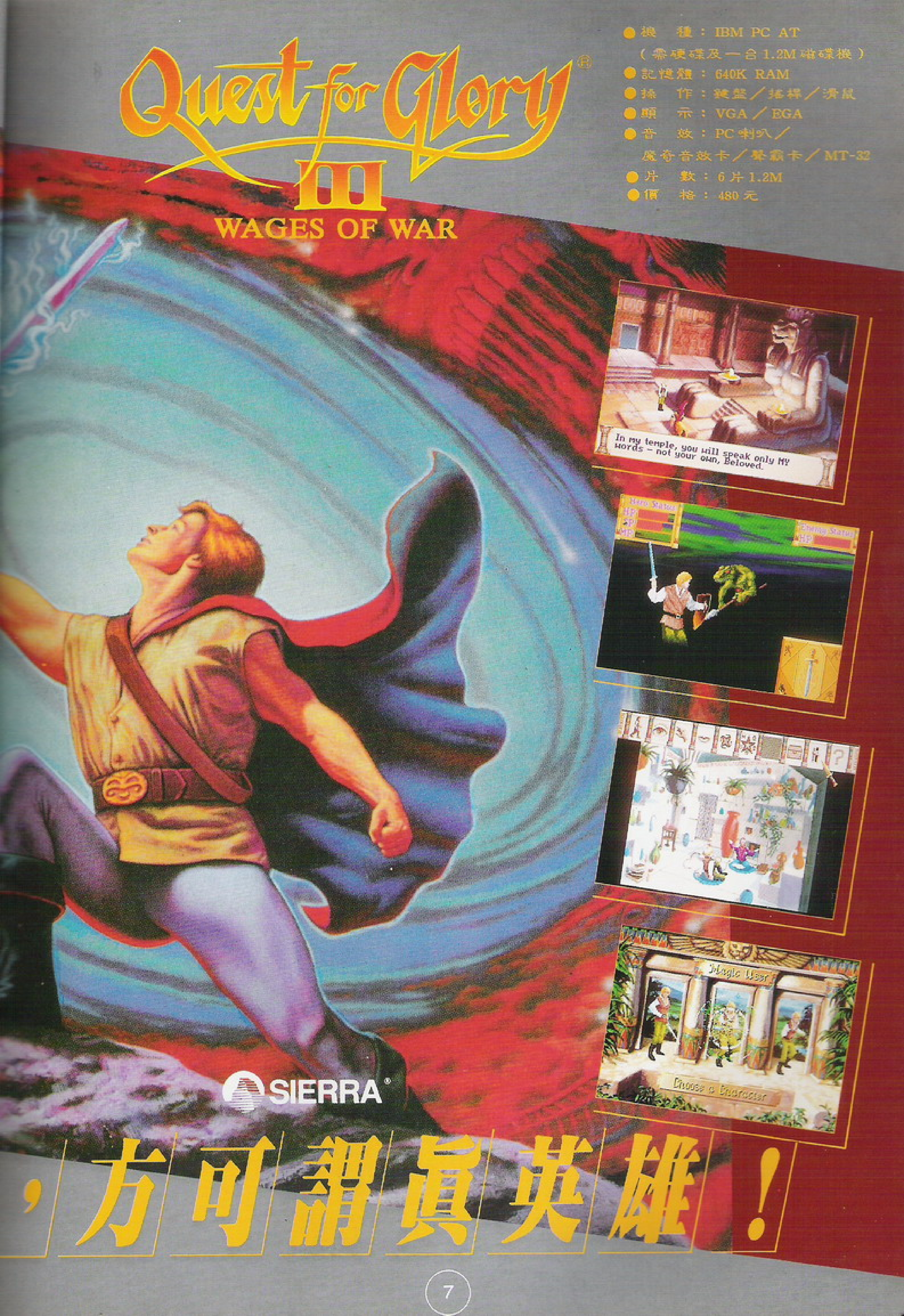
種種跡象顯示有人企圖栽贓嫁禍、挑撥離間，但眞正的幕後主使卻撲朔難測！

另外，在第Ⅱ代中被主角擊敗的巫師，也因爲屍體未被發現，留下一伏筆讓玩者疑東疑西。

劇情精彩嗎？是的！畫面更是瀰漫著一股異國的氣息，想再一次展現英雄本色，就趁現在！

- 冒險加角色扮演特質的絕佳遊戲，可調整人物屬性，並可親身實地探幽尋秘。
- 可選擇戰士、魔法師或賊三種職業，不同職業會有不同遊戲玩法。
- 經驗値的累積及交談的藝術在遊戲中變得更重要，你必須妥爲運用。
- 學習如何面對各式兇殘的怪物，或是迅速逃之夭夭。

能屈能伸，胸懷大志



Quest for Glory III
WAGES OF WAR
●機　種：IBM PC AT
（需硬碟及一台1.2M磁碟機）
●記憶體：640K RAM
●操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
●顯　示：VGA／EGA
●音　效：PC喇叭／
魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
●片　數：6片1.2M
●價　格：480元
In my temple, you will speak only MY words - not your own, Beloved.
Hero Status
HP
SP
MP
Enemy Status
HP
Magic User
Choose a Character
SIERRA
，方可謂眞英雄！

一座隱藏的島嶼正在升起 錯過它 您將錯失一段豐富而奇異的旅程！

首先 要叮嚀您的是：

本遊戲需要配合珍藏版 No.160 創世紀 7 一起使用，在遊戲中可任意往來 Britannia 及此島上，隨時在遊戲中進行本資料片任務，或跳回創 7 的主任務裡，不會影響原本儲存的進度。

怪島奇遇記

火之島，帶給玩家三個關於眞理、愛、勇氣的考驗，三座殿堂分別有不同的挑戰迎接玩者，而在此除了必須完成任務、查出島上秘密，還可打造一把神兵利器，助玩者順利通過以後的路程。可提升屬性、經驗值及戰技能力。



美德試煉場


火之堡的入口

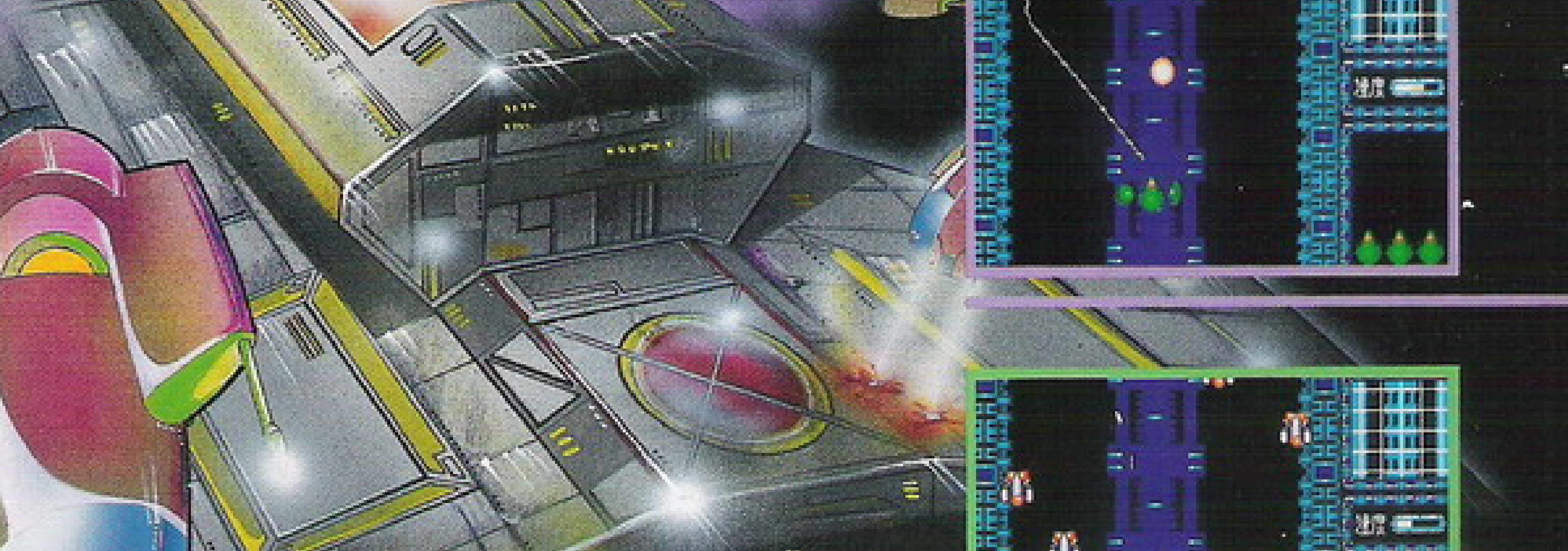

愛之試煉


Lord British 送的船


眞理試煉

MH28 雷火戰機

呼叫MH28雷火戰機 即刻前往達肯星展開救援行動 OVER！



- 內、外環基地、異星生物盤據地帶、地底通道、地心中樞等六道關卡，關卡中又有次關卡，無數怪物及大小頭目以不同的方式向你襲擊。
- 十分過癮、直逼大型電玩的射擊佳作。
- 完全中文！

機　種	IBM PC AT（需硬碟及一台1.2M磁碟機）		
記憶體	640K RAM	音　效	PC喇叭／魔奇音效卡
操　作	鍵盤／搖桿	片　數	1片1.2M
顯　示	單色／VGA	價　格	270元


Sister Mary
瑪琍兄弟不夠瞧！
瑪麗姊妹才夠俏！
萬人迷！ 千人愛！
瑪麗姊妹花伴你翱遊天下囉！
機　種：IBM PC AT（需硬碟及一台1.2M磁碟機）
記憶體：640K RAM
操　作：鍵盤
顯　示：VGA
片　數：2片1.2M
價　格：未定
音　效：PC喇叭／魔奇音效卡
瑪麗的悄悄話～
●這麼容易，就可以得到樂趣●可快可慢可調速的動作，讓我輕鬆自在●特殊菱形方塊總是給我帶來驚喜●流浪於世界名勝之間，只覺世界突然縮小了●
第三屆金磁片獎智育動作類高級組銀牌獎作品

機　種：IBM PC AT（需硬碟及一台1.2M磁碟機）　記憶體：640K RAM　操　作：鍵盤／搖桿　顯　示：VGA

古日本，武士的復仇

故事的開始……………………

一個刺激、有勁、流暢的動作遊戲




鬼手悄悄下山了


偷襲一名武士及其師父


年輕的武士無力阻擋




師父獨戰鬼王


終於不支倒地


臨死前召喚一法力無邊之魔法師


武士決定向魔法師學習法術


憑藉一把用靈魂召來的魔法刀


投入復仇行列，向鬼王討回公道







■爆破性的戰鬥、解謎鬥智及魔法施展。
■奇異乖離的地上地下場景，所有生物對你懷有敵意。
■數百種物品可供拾取或選擇利用，某些還可增加生命力及救難。

音　效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡　片　數：1片1.2M　價　格：未定



強片預告

國王密使VI

希望之旅



- 伸縮而有彈性的劇情發展，不必按照次序進行。
- 遊戲場景遍佈數小島，每個島都有其古怪、令人驚奇、哭笑不得的人物。
- 處處都有謎題及不同型式的挑戰，難易穿插、樂趣橫生。
- 遊戲路線廣，結局也多。
- 某些畫面採眞人演員演出，服裝樣式考究，讓你的冒險路途更爲眞實。
- 體貼的〞教玩遊戲輔助功能〞，教會玩者如何運用不同圖形指令動作。
- 音樂旋律動感十足，隨劇情變化。





小說——津津有味、意猶未盡！

電影——風靡大眾、轟動一時！

PC遊戲——主角是你、你是主角！

金庸的曠世作品

軟體世界的大力製作

超級的結合、超級的遊戲

敬請拭目以待！



SOFT WORLD

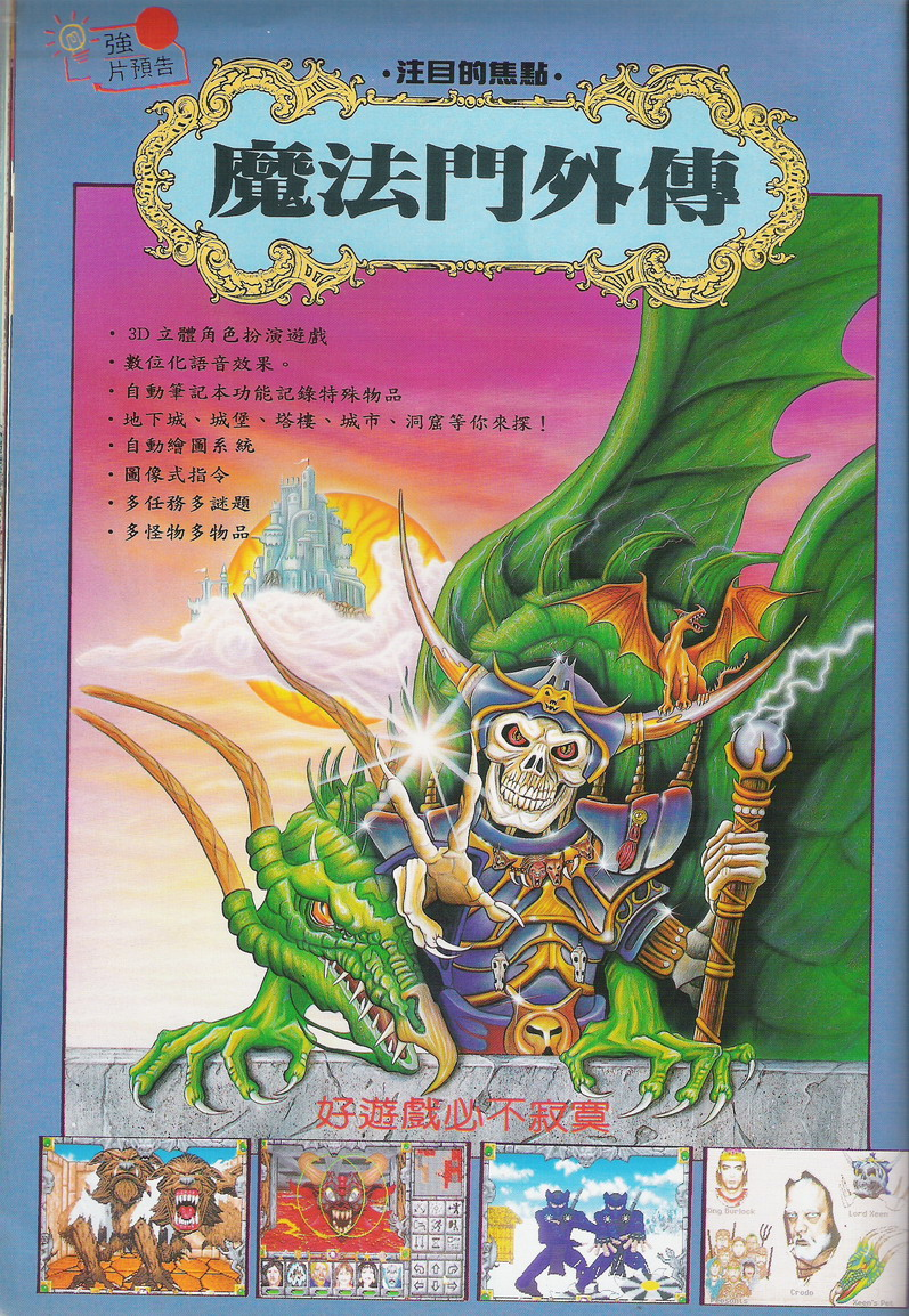
軟體世界

遊戲秘密先曝光

立體斜角畫面・有國語語音效果

精彩比武拆招動畫・即時作戰系統





強
片預告
•注目的焦點•
魔法門外傳
• 3D 立體角色扮演遊戲
• 数位化語音效果。
• 自動筆記本功能記錄特殊物品
• 地下城、城堡、塔樓、城市、洞窟等你來探！
• 自動繪圖系統
• 圖像式指令
• 多任務多謎題
• 多怪物多物品
好遊戲必不寂寞
Lord Xeen
Crodo

名流高爾夫386

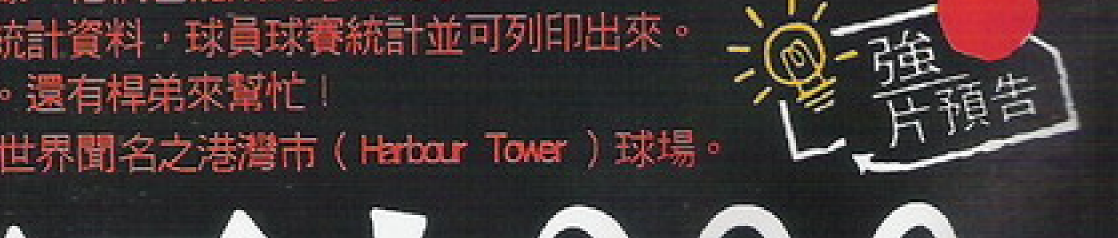


比名流高爾夫更眞實，更精緻的高爾夫
-名流高爾夫386是合乎您理想的遊戲

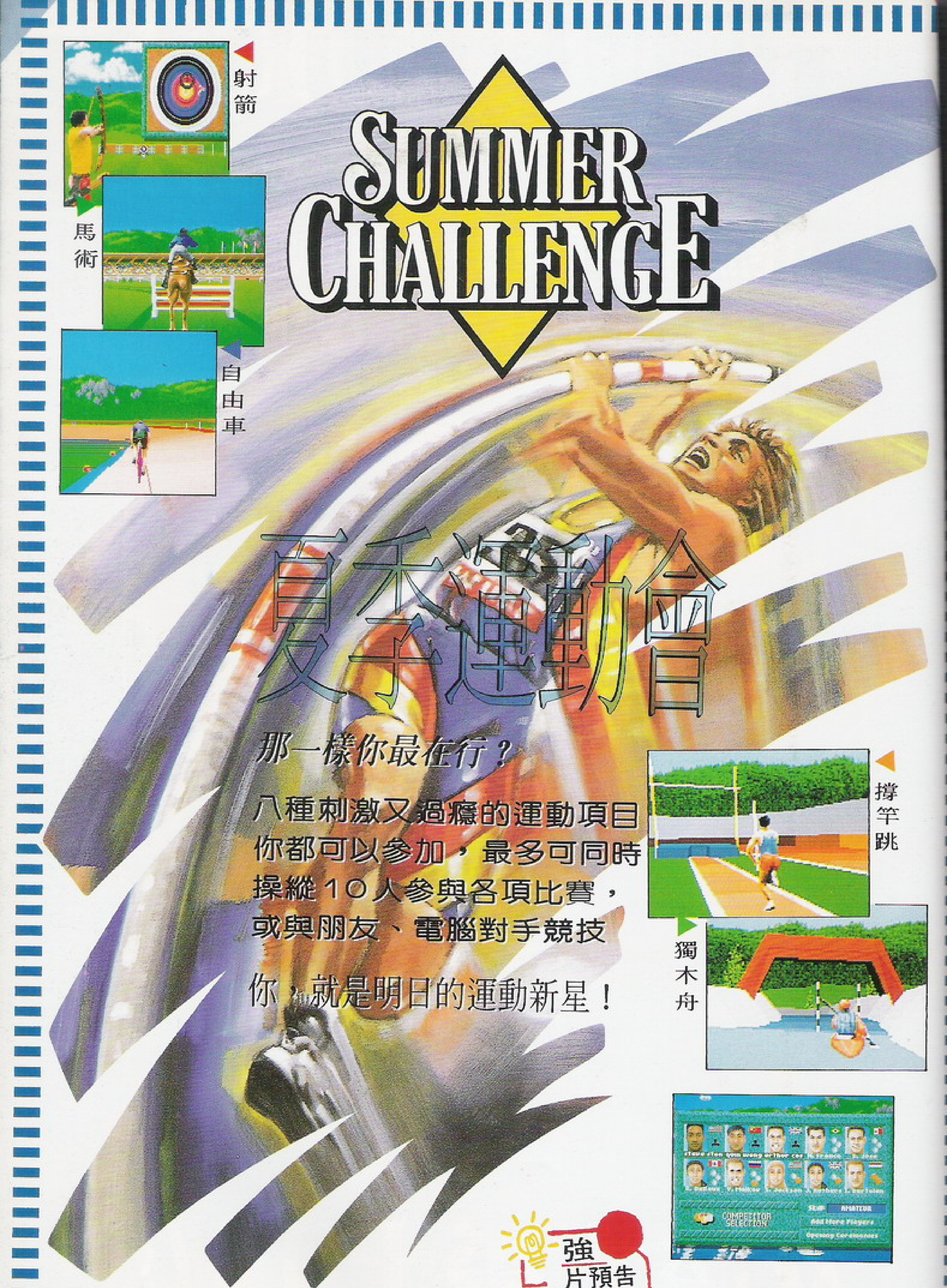
LINKS 386 Pro

ACCESS
SOFTWARE INCORPORATED

- 本遊戲專門爲擁有386/486 PC機種之玩家而設計。
- 可設定球場天氣狀況。
- 七種不同功能的觀看視窗，還能湊成超過300種組合。
- 起伏明顯的逼眞地形，共有熔岩、草地、溪流、沙坑等16種。
- 可使用"遊戲記錄"功能，記錄你所進行的遊戲，並能於稍後以此進度向自己挑戰或與朋友對抗。
- 另外，也提供了設計小組預設記錄，他們也能成爲您的對手。
- 每個球員、球場及球賽皆有詳細統計資料，球員球賽統計並可列印出來。
- 可選擇擊球距離不同的順手球桿。還有桿弟來幫忙！
- 畫面完全參考實地實物，並內含世界聞名之港灣市（Harbour Tower）球場。



名流高爾夫386


射箭
馬術
自由車
SUMMER
CHALLENGE
夏季運動會
那一樣你最在行？
八種刺激又過癮的運動項目
你都可以參加，最多可同時
操縱10人參與各項比賽，
或與朋友、電腦對手競技
你，就是明日的運動新星！
撐竿跳
獨木舟
COMPETITOR SELECTION
強片預告
ACCOLADE
The best in entertainment software.

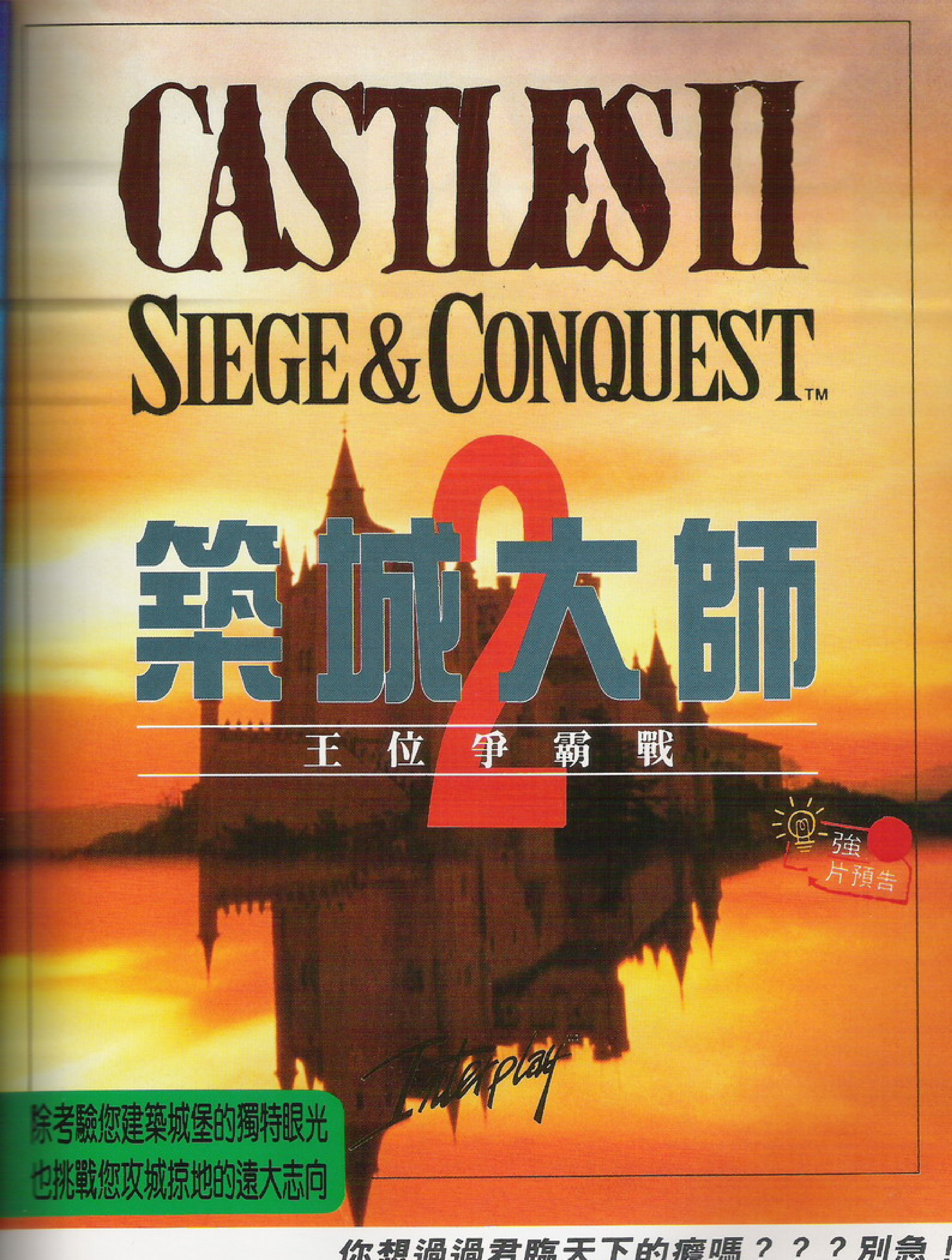
第三屆金磁片獎智育動作類佳作

麻雀俄羅斯

麻將・俄羅斯一家親

是誰想出用俄羅斯方塊的形式打麻將的妙點子？
邊迎接螢幕上掉下的麻將形方塊
邊留意手頭上的麻將是否能夠胡
雙重玩法
樂趣加倍
智力考驗

強片預告



你想過過君臨天下的癮嗎？？？別急！
只要在軍事、外交、內政及築城工事下足功夫！
黃袍加身、王冠加冕就不是夢想！



GREAT NAVAL BATTLES

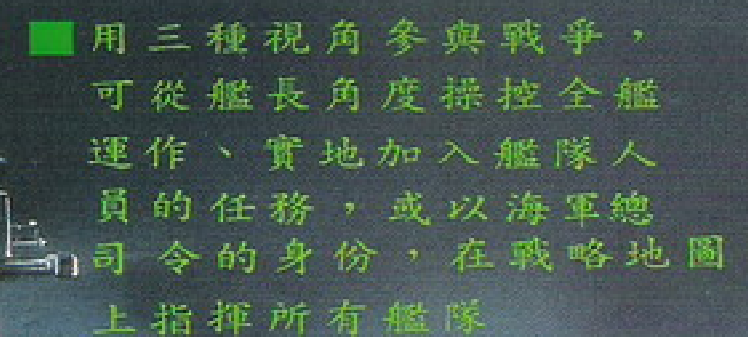
NORTH ATLANTIC 1939-43

大海戰



將歷史的鏡頭拉回二次世界大戰的
北大西洋戰場！

強片預告



- 用三種視角參與戰爭，可從艦長角度操控全艦運作、實地加入艦隊人員的任務，或以海軍總司令的身份，在戰略地圖上指揮所有艦隊
- 精確模擬二次大戰船艦實體及海上驚險的大小戰役
- 可選擇控制英軍或德軍



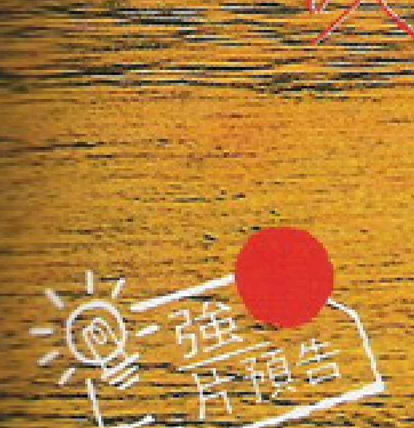
SSI



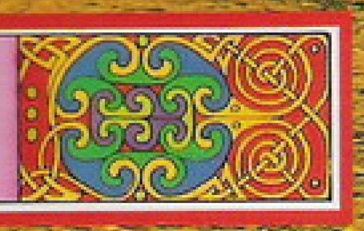


你我皆凡人
生在亂世間
終日征戰苦
一刻不得閒
個個男子漢
一怒為奪權
個個痴玩家
戀戀不敢眠

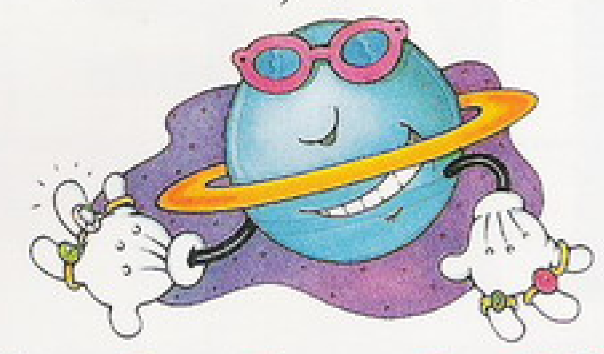
再度邀請您走回歷史中



第三屆金磁片獎角色冒險類銀牌獎





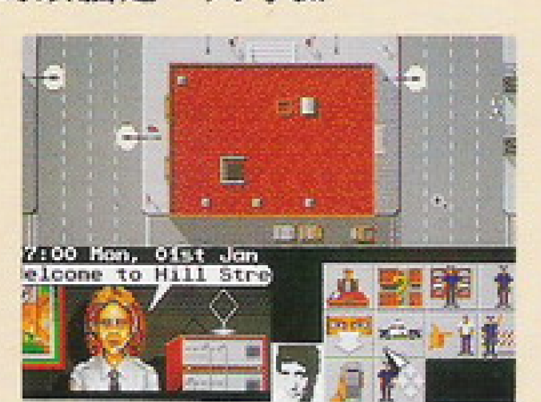


1992年11月16日～12月15日新GAME

丘陵街警騎
HILL STREET BLUES

由電視影集藍調黑街改編而成的策略遊戲，你將扮演丘陵街的警察隊長弗瑞歐，除了維護小鎮的安全外，還需運用繁多的指令來有效調派人員，對玩家的頭腦是一大考驗。

音效：P/A/S
顯示：M/C/E/V
類型：策略
保護：密碼
售價：260元



• 電腦休閒世界發行 •

魔石神姬傳

一套標榜「超時空」的中文麻將遊戲，具有特異功能的你爲了救回心愛的寵物豆豆貓，而展開第四度空間的麻將對決，並與七位神姬展開一場爭奪魔石的「撕紗」大戰。

音效：P/A/S
顯示：V
類型：博弈
保護：密碼
售價：350元



• 資策科技發行 •

邪神傳說

類似俠影記的國產RPG ，故事敘述在夢幻星雲中兩大帝國的戰爭中，身爲天馬帝國王子的你展開一段復國的冒險。單線發展的劇情，帶領你一步步的揭開身世之謎。另外還有五、七、九連環的謎題，夠你忙一陣子了！

音效：P/A/S
顯示：M/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：400元



• 電腦休閒世界發行 •

文明帝國
CIVILIZATION

模擬遊戲的史詩大作，玩家可主宰歷史的演進，創造自己的不朽文明。視窗式的滑鼠操作介面、精彩的畫面與動畫、與衆不同的觀念與格局，造就了這個屢得大獎的遊戲，龐大的內容具有相當的深度，頗值得再三玩味。

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：策略
保護：密碼
售價：400元



• 第三波發行 •

遊戲配備代號說明 ▶ V：VGA　E：EGA　C：CGA　M：MGA　P：PC喇叭

遊戲衛星台



1992年11月16日～12月15日新GAME

魔神戰記

一部日式風格的RPG作品。在塞亞星上，由於突變與歧視造成種族分裂並引發魔族與四大族的大戰，身為主角的你，是否能尋回失散的母親與兄長，並找出五把聖器來阻止這一場浩劫？

音效：A/S
顯示：V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：450元



•大宇資訊發行•

美女梭哈

你將和賭聖周星池、賭仙林清峽、賭神周任發等人切磋梭哈，共分四種等級八大關卡，破關後自然有位美麗的公主等你啦！賭局中並有雙方底牌分析。

音效：P/A
顯示：V
類型：博弈
保護：密碼
售價：320元



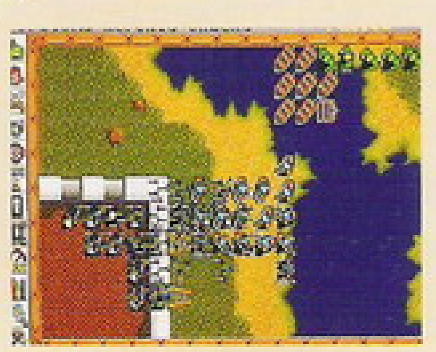
•彼德潘工作室•

危城爭霸

SIEGE

以奇異時空、神幻歷史為背景的戰略遊戲。玩家扮演正義的一方，發號施令、調兵遣將來進行城堡攻防戰。除了兵種眾多外，並提供二十四個難易不同的戰役，另外還提供了中英文兩種版本供玩家選擇。

音效：P/A/B
顯示：V
類型：戰略
保護：密碼
售價：430元



•精訊資訊發行•

爆笑出擊

國產的橫向卷軸射擊遊戲，畫面流暢華麗，角色造型也很滑稽可愛。幽默的場景、節奏緊湊刺激，再加上輕快的配樂，是一個怡人的輕鬆小品。

音效：P/A/S
顯示：V
類型：動作
保護：密碼
售價：420元



•大宇資訊發行•

A：AD LIB　S：SOUND BLASTER/PRO　R：ROLAND ◀ 遊戲配備代號說明



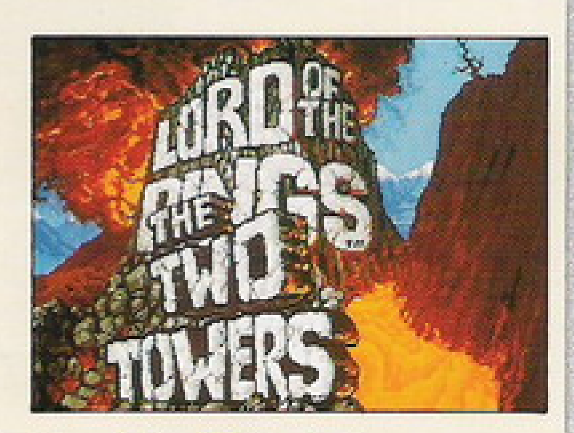
1992年11月16日～12月15日新GAME

魔戒少年II－雙塔記

J.R.R. TOLKIEN'S THE LORD OF RINGS VOL. II－The Two Towers

改編自長篇巨著魔戒少年三部曲之第二部，擷取原著精華，不必玩過第一代，也能享受完整的劇情。有自動繪圖功能，操作界面簡易流暢。

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：360元



•軟體世界發行•

創世紀7資料片－美德試煉場

Ultima VII－FORGE OF VIRTUE

不列顛尼亞浮出了一座島，爲什麼它會帶來邪惡？三大試煉又是怎麼一回事？爲何聖者要鑄劍？不列顛尼亞大陸又再次召喚你了，敬邀各位來參與這次的豐富之旅。本片需配合創世紀7－黑月之門使用。

音效：A/S/R
顯示：V
類型：角色扮演
保護：無
售價：250元



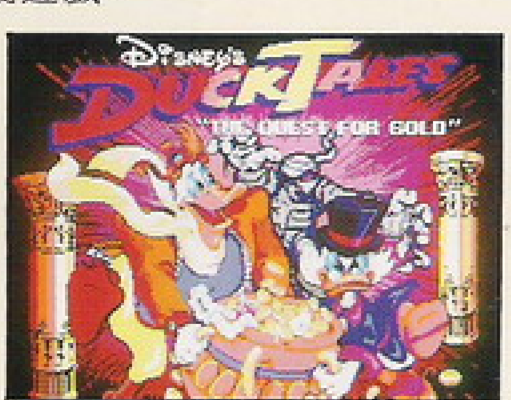
•軟體世界發行•

史古奇尋寶歷險記

Duck Tales／The Quest for Gold

以狄斯耐卡通鴨史古奇與其伙伴爲主角的動作冒險遊戲，玩家要想盡辦法幫助史古奇收集世界各地的財寶，進而贏得與惡霸鴨一佛林哈特較勁的一場金錢遊戲。

音效：P/A
顯示：C/E/V
類型：動作
保護：密碼
售價：220元



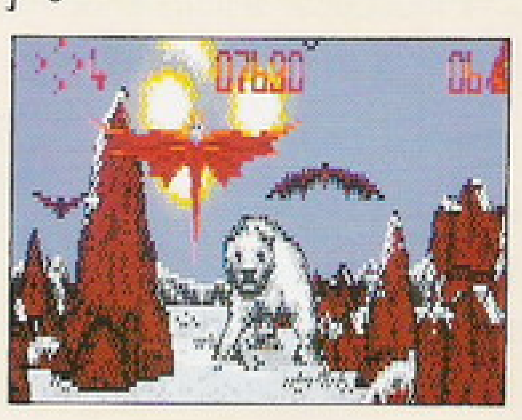
•第三波發行•

夢幻勇士

Unreal

擁有2D及3D場景的動作遊戲，色彩鮮豔，多種樂曲貫穿遊戲。線條流暢，怪物、敵人變化多端，奇招異術層出不窮。王子能否救到公主呢？一切全看你了。

音效：P/A
顯示：E/V
類型：動作
保護：無
售價：180元



•軟體世界發行•

遊戲配備代號說明▶ V：VGA　E：EGA　C：CGA　M：MGA　P：PC喇叭



1992年11月16日～12月15日新GAME

魔眼殺機 II－隱月傳奇

Eye of the Beholder II — The Legend of Darkmoon

經典鉅 Game 魔眼殺機的續集，完全中文顯示，音效、畫面、劇情均超越第一代。這一回你必須深入邪惡的隱月教堂，探索 3D 的迷宮，詭異、懸疑的氣氛將使你欲罷不能。

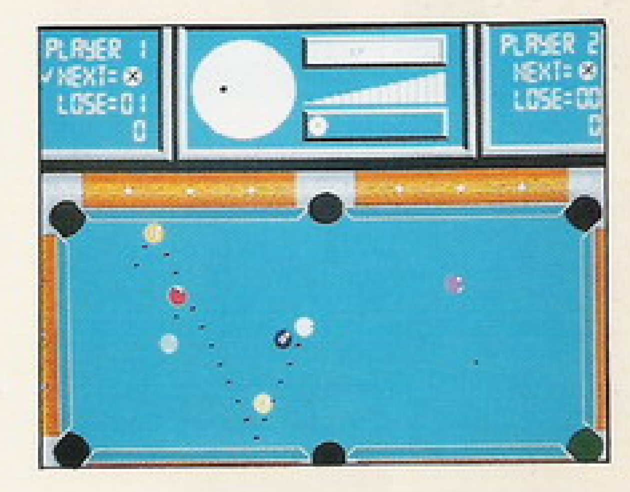
音效：P/A/S
顯示：V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：460元



•軟體世界發行•

撞球補習班

類似大型電玩"打撞球"的電腦遊戲，有單打、雙打等模式，具多重調整撞球角度的按鍵，不怕調過頭。只能用鍵盤操縱，且效果不錯。



音效：P/A
顯示：V
類型：運動
保護：密碼
售價：270元

•軟體世界發行•

衝出黑暗天

GATEWAY

改篇自同名科幻小說的文字冒險遊戲，採用全新的操作介面與先進的交談系統，帶領你深入22世紀的未來世界，在死神的把關下，你能發掘出古代 Heechee 族的科技遺產秘密嗎？

音效：P/A/S/R
顯示：C/E/V
類型：文字冒險
保護：密碼
售價：460元



•電腦休閒世界發行•

宇宙終結者

14 BLLION LIGHT YEARS FROM EARTH

在遙遠的外太空，破損的航艦與可怕的外星生物，使你宛如置身於電影「異形」的劇情中。在3D的遊戲場景中，你必須消滅外星生物與叛徒，修復航艦以早日返回地球。

音效：P/A/R
顯示：E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：340元



•電腦休閒世界發行•

遊戲配備代號說明 A：AD LIB　S：SOUND BLASTER/PRO　R：ROLAND



台北資訊展熱情報導

採訪／吳昱甫

嗨！大家好！資訊界一年一度的最大盛事—『資訊月』開鑼了！這次的資訊展，說實話，其質與量均不如以往。但是細心觀察，仍然有許多值得一看的產品。所謂「外行人看熱鬧，內行人看門道」，讓我們一起來回顧這次的資訊展，除了電腦大特價之外，還有什麼具有代表性的事物。

主題館



主題館入口

本次資訊展最大的改進，就是主題館。往年主題館所佔場地最大、但是內容最無聊、駐足的人群也最少。但是今年，主題館改由優良廠商進駐，相當具有可看性。以下列出一些值得我們注意的廠商：

中國時報文化事業


中國時報展覽館一景

中時報系是國內知名報系，這次中國時報展出整合性新聞網路系統，結合了電腦與通訊，並建立分類新聞資料庫，現場並放置終端機讓參觀者親自操作，吸引許多人圍觀，使得資訊展入口處擠得水洩不通，一掃往年主題館人煙稀少的景象。

力捷電腦

力捷電腦是平台式掃瞄器的製造商，由於產品性能優異，掃描畫質優美，所以聲望已漸與世界最大平台式掃瞄器製造商「全友科技」並駕其驅。會場以一張特大號的美女圖片吸引觀衆，且實地展示了該公司的新產品UC 1200S超高解析度同步彩色掃瞄器。此型掃瞄器解析度高達1200 dpi（即每吋可取樣1200點），爲目前市面上解析度最高的平台式掃瞄器。還有內建文字辨識的掃瞄器，也就是說，你將英文文稿掃描進去，輸出即是英文ASCII碼。除此之外，還有配合巨瑰資訊的「經藏文書管理系統」。

這套文書管理系統架構在中文Windows之下，利用掃瞄器將你所要的資料如剪報、公文或各種文件掃描進電腦，再以一段文句來描述這筆資料。將來以這個文句中的某個關鍵字輸入即可找到這筆資料。國外與這套同級的影像資料庫產品，有的售價超過百萬元，此套軟體卻不到十萬元，眞是「便宜又大碗」。不過這裏所述的『便宜』和我們這些玩家的荷包比起來，眞是小巫見大巫，因此我們只有乾瞪眼的份了。

趨勢科技

趨勢科技以殺病毒聞名於世，其產品PC-cillin防毒系統揚名海內外，相信不必我多做介紹。近年來由於網路的盛行，防治網路上病毒也就相對重要起來。因此該公司推出了LAN Protect用來防治網路上的病毒。現場還利用有趣的動畫來

敘述電腦病毒的種類、感染方式及防治之道。

□友立資訊□

友立資訊是世界上數一數二的專業影像處理公司，其影像處理軟體 Photo Styler，不僅被美商 **Aldus** 公司（桌上排版系統之王，Page Maker 即是該公司產品）收購之外，還勇奪許多國際大獎。現場展示了該公司的最新產品 Image Pals 電子相簿。此軟體除了電子相簿之外，還提供 Windows 的畫面抓圖程式及一些基本的影像處理功能。其中最令人激賞的就是提供了 JPEG 影像壓縮功能。它能將數百 KB 的圖片以失真壓縮的方式壓到只有數十 KB。也就是說一張三吋半 1.44MB 的磁片約可放入 36 張圖片。在現場並可實際利用柯達出品的 DCS200 數位相機直接將景物攝入電子相簿中。相信「用磁片取代軟片」的時代已經不遠了。

□友訊科技□



友訊科技是國內最大的網路卡製造商，其硬體及軟體都是眞正的「價廉物美」。該公司的網路卡系列產品，不但售價是國外同級品的三分之一，性能及穩定性更是不落人後。其網路軟體 Lan Smart 使一般的單機用戶不必學習即可充分享受到網路資源共享的強大功能。

□華康科技□

「展現文字之美」一直是華康科技的理想與目標。在會場上，華康科技除了展示其日文、韓文字型之外，也預告了將於今年二月推出的『金碟卡三號』。最多提供十五套字。華康系列產品的愛好者可千萬不要錯過了哦！

電力館



走出了主題館，映入眼簾的是張大磁片，上面寫著『電力館』。在許多牆上裝設了靜電球供參觀者實驗。我當然也跑去把玩一番。往年電力公司主要是宣導核能的安全，今年也不例外。但是所展示的核能電廠即時模擬系統卻只能遠觀，而不讓使用者去操作，說服力當然減弱許多。而且這次所展示的主題都沒有具體的代表性，我們也不多做介紹。不過，靜電球倒是吸引許多人去玩。

國防館

今年國防館的主題爲：「邁向自動化建軍目標—運用資訊，精進國防」。會場展示了平日只能在戰爭電影才能見到的國防設備，如陸軍戰鬥模擬系統、海軍氣象資料處理系統…等。其中最有趣的就是進場導航電腦輔助教學系統。不過你只要稍微觀察一下，就會發現其設計水準實在是不怎麼樣，根本無法和電玩相比嘛！不知設計者是否玩過銀河飛將或是太平洋空戰英雄？

工研院館

由於工業技術研究院所展示的內容主要和工業界有關，對於我們這些人而言，實在是有看沒有懂。我們就不多做介紹了。

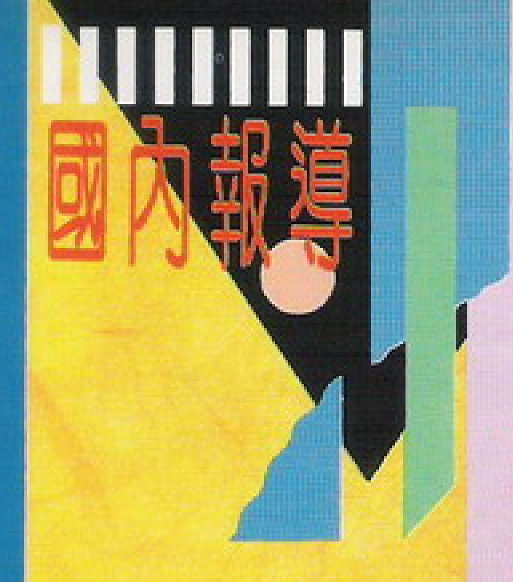
電信館

每年資訊展內最具親和力的公家機構就是電信局了。來到電信館，千萬不要忘了參加有獎徵答哦！題目非常簡單，很輕易地就可以拿到滿分。現場除了展示電信局所提供的各種服務外，多媒體也是重點之一，利用攝影機即可將影像連同聲音傳送給受話者。不過，上次以大螢幕展示的與金門即時對談系統，這次變成一台小螢幕，大概是爲了節省成本吧！

軟體世界館

費盡千辛萬苦，終於擠出電信館，來到資訊產品展示會場。首先映入眼簾的是惠普科技……等一下，旁邊怎麼有座古色古香的酒店，門邊還掛著『笑傲江湖』四字的燈籠。噢！原來就是軟體世界。

每年的資訊展，軟體世界總是以非常獨特的造型而使其它廠商相形失色，相信其它的廠商一定對軟體世界搶走不少人群而恨之入骨。今年軟體世界打出「金庸牌」——中國武俠 PC-GAME 系列。在資訊展前



台北資訊展熱情報導



◀李總統蒞臨軟體世界！

歡迎來到▶「軟體世界客棧」裡面請！

一天佈置會場時，就有不少其它廠商的工作人員圍觀，在展覽期間，更是吸引衆多Game的愛好者。好不容易擠進這間「古代酒店」，就看到兩位美麗溫柔體貼動人大方的服務小姐（老闆娘？）在櫃台以親切婉轉美妙好聽的聲音與態度為大家服務。喜好美色的我當然就立刻縱身前去……合照一張以茲留念。

在會場中，軟體世界擺出了笑傲江湖的展示片，由裏面的人物動作看來，有電影東方不敗的影子。到底這個Game要如何玩？玩者是飾演那位人物？葵花寶典要如何修練？就有待軟體世界宣布謎



▲古色古香的軟體世界展示場

▲GAME在燒，人潮強強滾

底了。除此之外，會場也擺了數十台電腦及各種不同類型的GAME，提供給衆發燒友免費玩。軟體世界所代理的學生寶典也在軟體世界旁的亞資科技展示其強大功能，讀者不妨參考看看。

綜觀全場，以軟體世界的造型佈置最為奇特。主辦單位應該頒個最佳造型獎給軟體世界才對，不過我到現在還百思不解為什麼要放一匹馬在櫃檯旁邊？

除了兩位美女之外，還有一位英俊瀟灑的帥哥一店小二。在這十天的展覽期間中，只見他忙進忙出、清理地板、搬有運無，還得拿便當及飲料伺候兩位美女們，眞是命苦。本想也為他拍張照片好供各位讀者「憑弔」一番，只是相機「突然故障」，只好作罷。在此向軟體世界的工作人員致上最崇高的敬意！

資訊產品展

每年資訊展中，總有許多人想在產品展覽中撿些便宜，而各廠商也莫不卯足全力推銷其產品，其中爲數最多的就是電腦大特價。可是由於今年經濟不景氣，電腦廠商倒的倒、賠的賠。RAM 的售價上揚百分之二十，486 CPU 也上漲數千元；加上 IBM 及 Compaq 等電腦又大幅調降其個人電腦售價，使得國內電腦業猶如雪上加霜。由於 Intel 的 Pentieum（即俗稱的 586）又延後推出，AMD 的 486 晶片還不能大量生產，CPU 的價格短期內不太可能下滑，所以現在並不是買電腦的適當時機。

除了電腦之外，還有什麼東西值得注意的呢？請聽我一一道來：

印表機

去年印表機界最大的盛事，就是 HP（惠普科技）推出了 Laser Jet Ⅳ 600 dpi 雷射印表機。其 600 dpi 的解析度成爲市面上最高解析度的印表機。利用該公司的微粒碳粉匣，使得黑白圖形的輸出已經達到肉眼「可以忍受」的地步。目前市面上唯一可以和此雷射印表機匹敵的大概就只有宏碁的 Acer Gray 510G 和 506G 了。Acer 這兩型印表機只有 300x600 dpi 的解析度，但是由於它內建灰階產生的線路，使得它的圖形輸出效果達到 300x4800 dpi，比 Laser Jet Ⅳ還要美觀。由於此新型印表機的推出，使得 HP 早期推出的印表機皆降價許多，比較有錢的讀者可以考慮購買台雷射印表機了。



Acer灰階雷射印表機器

噴墨印表機，一直以安靜與價廉及品質直逼雷射印表機爲訴求。在台灣，大家耳熟能詳的噴墨印表機製造商 **HP** 和 **Canon** 也擺出了彩色印表機。噴墨式印表機雖然便宜，但是耗材（印表頭和紙張）卻很昂貴。平均一張單色 A4 的紙張所花的墨水要一塊多，而雷射印表機則只要幾角錢。而且輸出品質全看紙張，好的紙張列印出來和雷射印表機輸出幾無分別；不好的紙張則和點陣式印表機差不多。因此要購買噴墨印表機之前，建議你「帶紙去試」，不要被廣告「普通紙即可列印出高品質文件」的宣傳給唬到了。

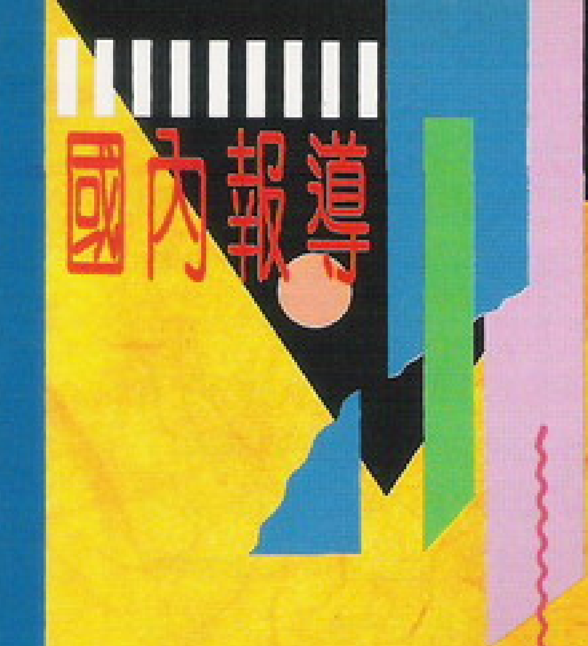
點陣式印表機的領導者 **EPSON**，今年也推出新機種。**EPSON** 點陣式印表機向來以「耐操」聞名。以前，**EPSON** 自號「印表機王國」一別號「噪音王國」，但是近年來其它廠家及雷射、噴墨印表機均搶走它不少的市場，所以 **EPSON** 也開始考慮到靜音裝置，並也加入雷射及噴墨印表機市場。但是如果你需要大量的文字列印，例如連續印個兩天，**EPSON** 的點陣式印表機仍然是你唯一的選擇。

中文系統



倚天館實景

身爲中國人，當然要使電腦能認識中文。中文系統的領導者一倚天公司，在會場中展示了國龍字型及倚天中文 3.2 版。如果你用過華康卡，你一定了解，華康字型和一般的照像打字仍有一段距離，而且其字體套數及字數都無法滿足專業的需求。國龍字型乃應運而生，利用筆劃組字法，將所有的字型全部燒在卡上，而且字型比華康字美觀。缺點則是小字體時字體較難看及組字速度較慢。事實上，國龍字型與華康字型已幾乎不分軒輊，還未購買華康產品的讀者可以考慮一下國龍字庫。



台北資訊展熱情報導

在所有的中文系統中，能和倚天平起平坐的大概就只有延伸科技的震漢中文了。由於與倚天公司的官司敗訴，使得延伸公司不得再銷售震漢中文及震漢金采中文了。因此本次資訊展，延伸公司推出了『延伸震漢金采中文系統』。由於它的向量字體是放在磁片中，而不是像華康或國龍是放在界面卡上，因此對我們這些買不起卡的窮學生而言是最適當不過了。

全套金采中文洋洋灑灑三十多張磁片，眞是嚇死人，所以延伸科技也推出了光碟版金采中文，只售 999 元，相當值得。雖說全套向量字佔了三十多張磁片，但是一片光碟就可放約 600MB 的資料，30MB 相對於 600MB 還是微不足道，因此延伸科技另外放了上千種 Shareware 到光碟片中。因此這片光碟絕對是物超所值，有光碟機的讀者不妨試試看。

□光碟機□

提到光碟片，當然要有光碟機才能讀取。今年光碟機的領導者一 **SONY** 並未參展，而唯一展出 **SONY** 光碟機的代理商則是一問三不知。由於目前光碟機的新標準如 CD-I 、CD-R 等滿天飛，倍速的光碟機也問世了，到底要買那一種眞是令人頭痛。

小弟我由於也想買一台 CD-ROM，因此煩惱了一個多月還無法下決定。最後一位學長指點我才大徹大悟：「買台最普通的，到時後悔才不會心疼。」反正其它的新標準至少還要三到五年才能普及，到時搞不好又有更新更好的標準問世，因此買台陽春機型絕對錯不了，但是至少要買到符合 ISO 960 及 Sierra 的標準的光碟機，否則到時候只能拿來當 CD Player 可不要怪我。目前陽春型的光碟機的售價約從八千到一萬二左右。至於品牌，**Sony** 或 **NEC** 等隨你挑，型號則是隨便挑一種就不會錯啦！

除此之外，光碟機所使用的界面要特別注意。有的光碟機是 AT-BUS，而有的是 SCSI 界面，到底那一種比較好則尚未有定論。但是下一代作業系統 Microsoft Windows NT 的試用版本中則只支援 SCSI 界面，且目前尚未有支援 AT-BUS 光碟機的計劃，因此要買光碟機的讀者可要稍微留意一下。

什麼？可抹寫式光碟？個人認爲此產品尚未達實用階段，而且價格仍不便宜，建議讀者再等兩年看看會不會有較令人滿意的產品問市。

□手寫中文輸入法□

往年各家中文輸入法廠商皆在較量其輸入速度誰最快，其實拼速度實在是沒有什麼意義可言，反正你我將來都不太可能靠打字吃飯。因此，今年各廠商重新回頭考慮一般用戶，除了大家耳熟能詳的漢音、忘形及國音等智慧型注音輸入法之外，讓我們一起來看看手寫輸入法。

早從去年資訊展，就有手寫輸入法的展示，對於那時候的產品，我想只能以「又貴又爛」四個字來形容。經過了一年的時間，有更多的廠商投入，終於有較好的產品問市。其中蒙恬及倚天的中文手寫輸入法算是功能較強、發展潛力較大的產品。

經小弟我的實際測試，這兩家公司的手寫辨識對大部份的文字均能辨識無誤，有些文字筆劃稍微連一下竟也能辨識得出來。縱使辨識錯誤也沒有

關係。倚天公司的後處理功能真是強大：例如你寫入「清華大學」，但卻辨識成「清畢大學」。在你寫到「學」這個字時，「畢」就自動更正爲「華」。怎麼樣，帥吧！而且價格還算合理。

目前手寫輸入法的最大的問題就是「有寫沒有字」，面對一塊空白的輸入板，所寫出來的字一定不好看，當然也就較難辨認。倚天公司即將推出一型手寫輸入板，內建文字辨識，只要接在鍵盤上就可以了，而且還有液晶面板，讓你WYWIWYS（寫什麼就看到什麼）。此產品預計今年推出，值得你的期待。

當我在倚天的攤位測試手寫輸入時，旁邊的解說員就是程式設計師之一，因此解說特別詳盡，喜歡攀附權貴的我當然立刻就要求合照一張，以後大家使用倚天手寫輸入上有任何問題，找他算賬就對了！

□音效卡□

曾幾何時，音效卡也變成電腦的基本配備了。**Microsoft** 在去年也推出了一塊音效卡 Microsoft Sound System，但是會場並未展出。去年五月，美國 **Media Vision** 首先推出了 PC 的第一塊 16-bit 音效卡 Pro Audio Spectrum 16。由於該公司的設計水準實在不是蓋的，因此立刻在美國流行起來。該公司的另一樣 8-bit 的音效卡 ProAudio Spectrum Plus 也比 **Creative Labs** 的 Sound Blaster Pro II 要強上許多。而 **Creative Labs** 直到去年 11 月才推出 Sound Blaster 16，由於功能上並沒有過人之處，聲勢又晚了半年，一般用戶常用到的混音功能還比 PAS 16 弱，所號稱的 MPU 401 相容也僅只到 UART Mode 相容，因此不具有很大的說服力。

如果 **Creative Labs** 不能在短期內推出更強的音效卡或是以低價取勝，那麼音效卡盟主的寶座即有可能拱手讓人。至於目前國內的音效卡，由於在國際間並不知名，如果不能追隨這些公司的標準，那麼結局只有一條路－三振出局。目前國內已有公司利用 **Media Vision** 公司的晶片來製作音效卡，如晨曦的勁聲卡；也有請 **Media Vision** 代工，如啓亨

音效卡功能比較表

	PAS 16	SB 16	PAS +	SB Pro II	SB 2.0
音體最高取樣頻率	16-bit 44.1KHz	16-bit 44.1KHz	8-bit 44.1KHz	8-bit 44.1KHz	無
單聲最高取樣頻率	16-bit 44.1KHz	16-bit 44.1KHz	8-bit 44.1KHz	8-bit 44.1KHz	8-bit 15KHz
MPC 1.0 規格	超越	符合	符合	符合	不符合
混音功能	强	中等	强	中等	弱
FM音源	YMF 262	YMF 262	YMF 262	YMF 262	YMF 3812
CD-ROM 界面	SCSI 或 AT-BUS	AT-BUS	SCSI 或 AT-BUS	AT-BUS	無
MIDI 界面	有	有	有	有	有
MPU 401 相容	否	UART 相容	否	否	否
SB 2.0 相容	是	是	是	是	廢話
雜音濾除線路	有	有	有	無	無
軟體設定 IRQ 及 DMA	是	否	是	否	否
多卡並存	是	否	是	否	否
參考售價	8000	未定價	5500	5300	2950



台北資訊展熱情報導

公司的狂手音效卡（其實它就



啓亨狂手音效卡展示畫面

是PAS16的AT-BUS版）。

由於Pro Audio Spectrum 16 /Plus所附的軟體功能強大，而且發展工具一律免費提供。如果讀者錢很多的話，買PAS16絕對值得。

軟體世界即將推出的魔奇金霸卡，功能直逼PAS+，還增加了迴音功能，但是價格卻不到三千元，敬請讀者密切注意。

□顯示卡，顯示器□

在顯示卡中，只有曾氏系列的顯示卡價格比較大衆化。其他的顯示卡雖然功能超強，速度超快，但是售價也超貴。會場中顯示卡就以啓亨公司最爲令人注目。所發的廣告是會場中最精美的。目前曾氏系列的顯示卡只能插到1MB的RAM，所以顯示的顏色及解析度不是很多。新的ET4000-W32則可插至4MB的RAM，不過尚未推出。事實上，如果你對顏色及解析度以及顯示速度的要求皆很高的話，曾氏晶片是無法滿足你的需求的，使用德儀TI34020的繪圖加速卡才是正確的選擇。

顯示器方面，**NEC FG**系列畫質頗爲優良。提到**NEC**，



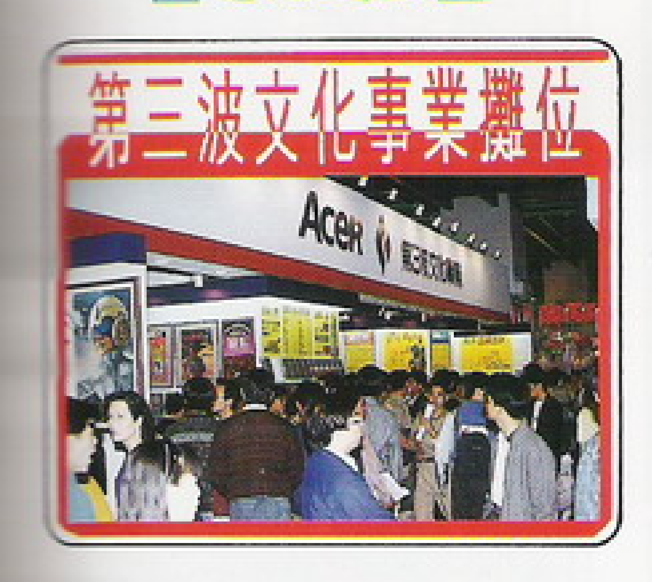
NEC展示場

今年**NEC**的展示會場實在是太棒了！所有的服務人員清一色皆爲女性，而且都是上上之選，加上一個有點「中風」的女機器人來解說**NEC**企業，使得**NEC**場地人山人海，成爲會場中僅次於軟體世界而成爲第二具有特色的廠商。此外，國產品View Sonic顯示器也不錯，一樣也得到世界多項大獎。



SAMPO 的 1466 顯示器為 14 吋中水平掃描頻率中最高的，達 60KHz ，在1024×768解析度仍可做非交錯掃描。MAG 美格顯示器也是一般電腦玩家所常選用的。只是在會場展示的動畫品質不佳，讓人不知該公司的顯示器好在那裏，眞是可惜。

□電腦遊戲□



第三波文化事業攤位

除了軟體世界外，尚有大宇和第三波展出電腦遊戲，不過今年這兩家公司都以純展示的方式展出其遊戲，觀衆只能用看的，加上攤位設計並不是很恰當，使得駐足的人群不是很多，有點冷清，蠻可惜的。

□資訊文化街□


資訊文化街一景

每年資訊展的另一重點，就是書展。在會場可以買到任何書局都買不到的便宜書籍，因爲公司直營嘛！還有一些舊書或污損的書可以用 50 ～ 100 元買到，相當划算，甚至還有自助投幣式的。在衆多書展中，**Windows** 的書籍蠻暢銷的，由此也可見到未來個人電腦上的走向，**Windows** 必然會大行其道。其他還有什麼重要的大事呢？當然有，就是小弟我出書了！書名是『 Visual Basic 實務進階 』，請大家多多捧場。

□其他


無線滑鼠及滑鼠座

今年會場中，有家公司展售無線滑鼠，由於造型甚佳，價格便宜。公司並將無線滑鼠與一些知名套裝軟體合售（如 **Paint Brush** 、 **Norton Desktop** 、 **HP New Wave** ），只要再加數百元，吸引許多人搶購。我也買了一隻回家，使用起來感覺不錯，而且盒上有終身保證的標誌，但是盒內卻無保證書及經銷商的名字，只有英文說明書，使我對此滑鼠覺得有些不可信任，當然這只是個人的想法，時間能夠證明一切。

在液晶投影板方面，喜誠公司所展示的投影板功能最爲強大，它能以一指示棒代替滑鼠。因此講解的人不必在電腦和投影幕間兩地跑，只要在投影幕上指指點點即可，極具商業及實用價值。不過價格是以十萬爲單位來計算，在此提出來只是讓讀者知道有此新產品而已。

彩色手提式電腦

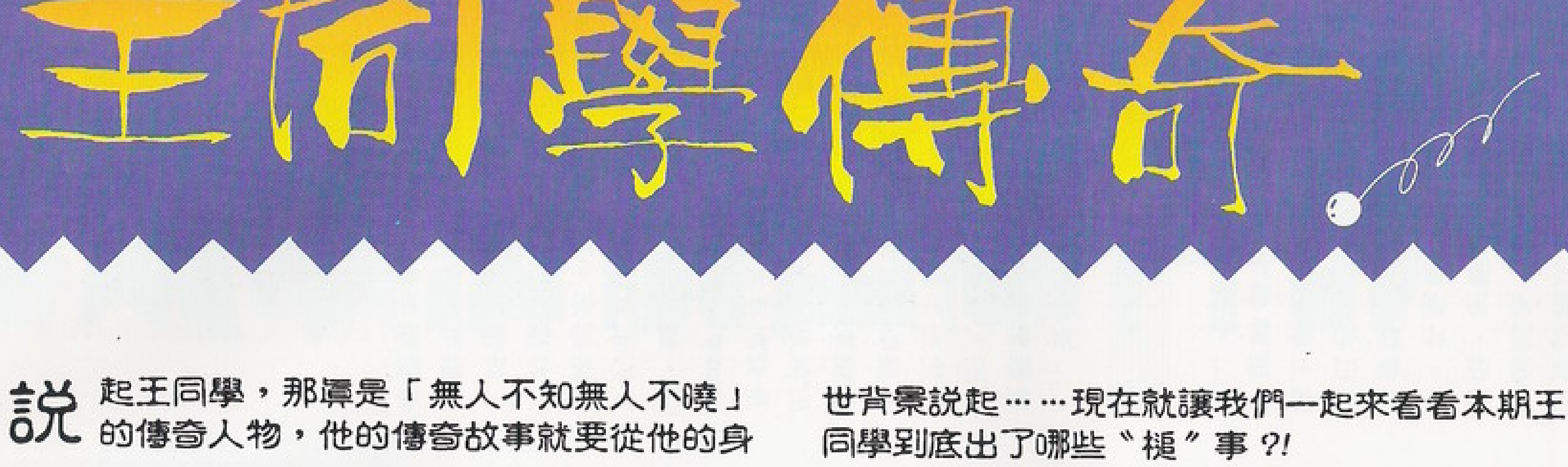
□結語

不知不覺地，已是下午五點多了。五時十分，會場大燈切掉，只剩攤位的小燈，表示大會在趕人了。五時三十分，小燈熄滅，會場只剩下幾盞水銀燈，在警衛的斥責及趕人聲中，各廠商的工作人員魚貫步出會場。走出世貿，月亮及金星已在天空向人們招手。信義路上車塞得死死的，不知要到什麼時侯才能回到溫暖的家……

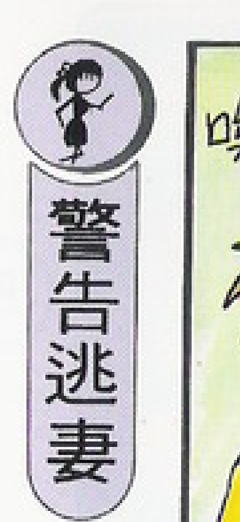
□總評

去年對資訊業而言，是慘淡經營的一年。今年雖然資訊展的人潮不減往年，但是內容卻比去年遜色許多。美國電腦大展Condex Fall 也剛於 11 月底結束，一樣到處充滿不景氣的氣息。有人預測，明年將會是資訊界大豐收的一年，因爲 **Intel Pentium** （ 586 ）的推出，**Microsoft Windows NT** 的正式上市，都將會使市場活絡起來。加上政府六年國建大力推行政府機構行政電腦化，將使我國資訊電腦業者不愁沒飯可吃。讓我們一同期盼，希望明年的資訊展更具特色！



說起王同學，那真是「無人不知無人不曉」的傳奇人物，他的傳奇故事就要從他的身世背景說起……現在就讓我們一起來看看本期王同學到底出了哪些〝㨪〞事?!

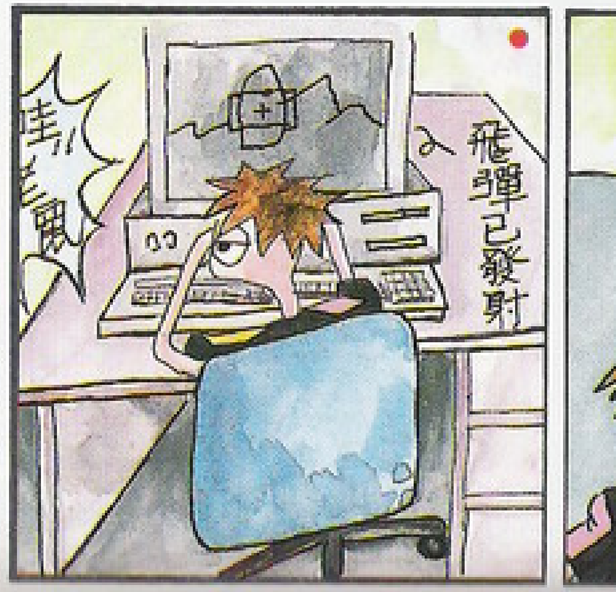














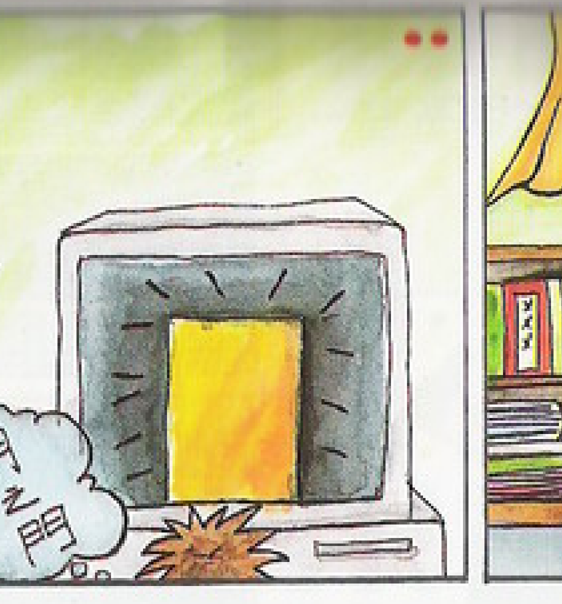


浴室狂想曲













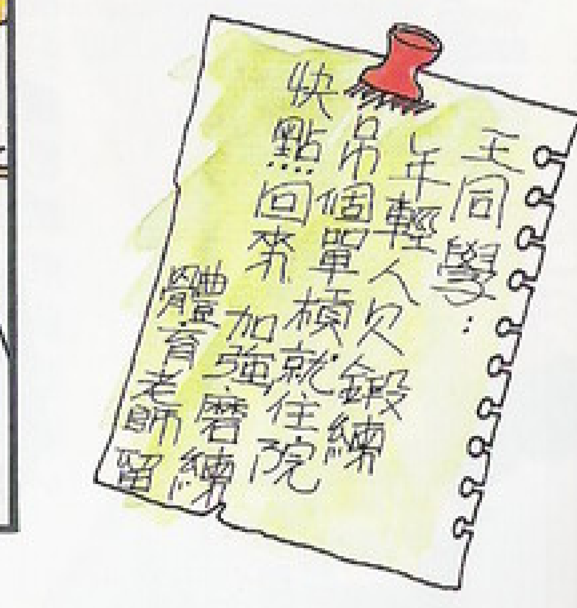
體育鐵教頭











話說王同學

王同學家住台灣南部高雄，就讀台北某大專院校，爲了就學方便，在學校附近租了一間2樓的小閣樓。生性好打不平、扶危濟弱，頗有古代俠義精神，最喜歡玩軟體世界出的各類遊戲，尤其是軟體世界雜誌，在校功課中等，生性邋遢，最痛恨的人就是學校的體育老師。平時有課就上從不翹課，沒課就回到住處敲電腦。目前尚未有女朋友，喜歡聽鬼故事及一些冒險刺激的事，不過有些膽小，喜歡冒險犯難、追根究底，富有推理小天才，當然王同學有許多的趣事，不過他最大的特色就是老是出〝槌〞。

說起王同學的房東，他可是一位好好先生，講著一口流利的台灣國語，只不過平時喜歡拈花惹草，最近房東太太因故離家出走，房東先生四處張貼警告逃妻的啓事，當然房東先生也有三個蠻〝標緻〞的女兒，在王同學的生活中惹起不少的風波。

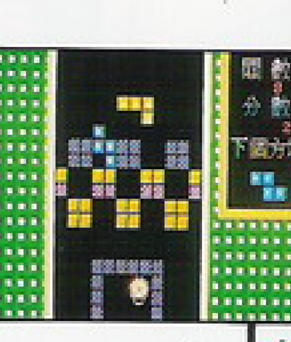
有關王同學的個人小檔案，編輯部正委託徵信社密切調查中，王同學究竟是何許人也?在他的周遭又將發生哪些〝槌子〞事件，敬請密切期待　王同學傳奇。

方塊奧運

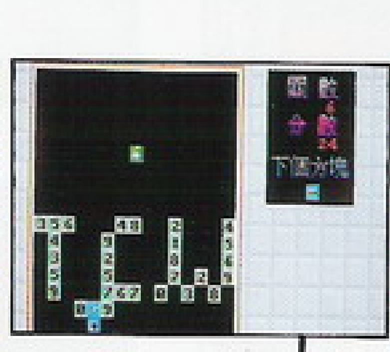


◎可以自行設計關卡哦！

方塊的魅力 凡人聖人皆不能招架！



氣球 —無辜的熱氣球困坐愁城，如何讓它掙脫桎梏？



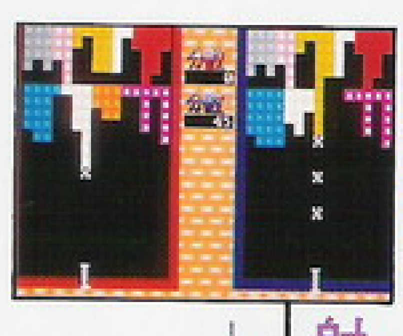
算術 —加減乘除滿天飛，數字也來湊熱鬧，還有＞、＜、＝，如何運用四則運算法消去方塊？



鑽石 —警告逃「方塊」！如何讓三個孿生方塊重相逢？



爆破 —勒索你的腦力！如何在時間內讓炸彈方塊爆掉其他方塊？



射擊 —方塊大軍從天而降，如何以方塊制方塊呢？



24K 奧運金牌大競賽

方法：玩者在限定時間內玩過五關，以遊戲中計時及全程錄影功能儲存遊戲進行過程，將磁片寄回，本公司即以分數高低決定勝負名次。

獎品：純金打造黃金金牌送給您： 2兩一1名 1兩一1名 5錢一1名 3錢一20名

詳情請參閱遊戲內說明

誠徵 特約作家

您想拿到還未出版的最新遊戲嗎？
您想得到比自由作家還多的稿費嗎？
您想一窺原文攻略本的眞面目嗎？
您想免費獲得軟體世界雜誌嗎？還有很多優渥的好處！
但想得到這些好處，唯一的方法就是成爲特約作家。
但是天下可沒有白吃的午餐，睜大您的眼睛，好好的瞧瞧下面的應徵辦法，成爲特約作家後可是會讓您快樂得不得了哦！

應徵辦法

請您寫一篇2000字的遊戲評析，遊戲任選，但以各雜誌尚未上過遊戲評析的遊戲爲佳（以前的遊戲也可）。遊戲評析的寫法請參考各雜誌，重點爲：需站在公正客觀的立場，優缺點都要寫，不用站在任何公司的立場。如在寫稿上有任何問題，也請來電詢問。請把握機會！放棄了您就永遠與特約作家無緣了。

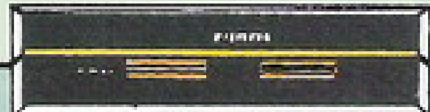
請填寫以下個人應徵資料：

一、永久連絡地址、電話、出生年月日
二、外宿連絡地址、電話
三、連絡時間
四、就讀學校、科系、年級或學歷、科系
五、詳盡電腦配備資料
六、擅長遊戲類型
七、曾經玩過那些遊戲（比較喜愛的）
八、獨力完成過那些遊戲（未看攻略）

歡迎文筆流暢的玩家來函應徵，請把握機會！

來信請寄到　高雄郵政28-34號　軟體世界雜誌社，並請在信封上註明應徵特約作家。

詢問電話：(07)3848088轉289

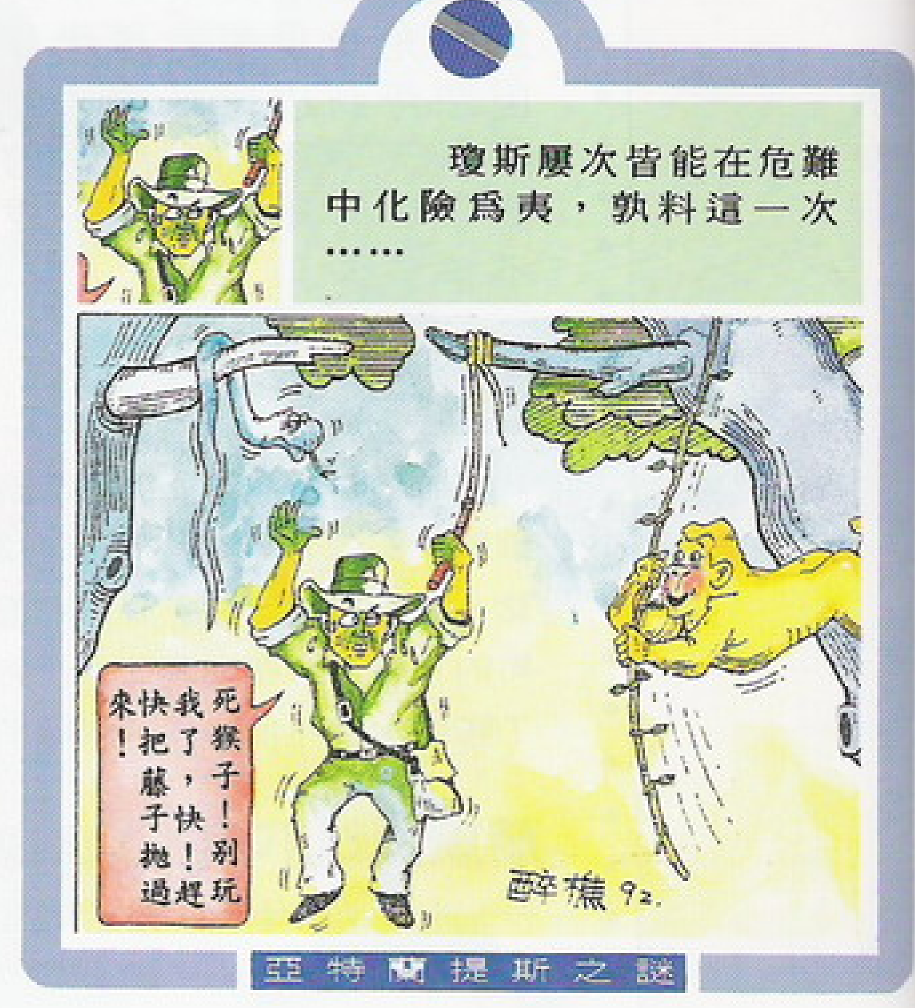




電玩短路



魔眼殺機



亞特蘭提斯之謎

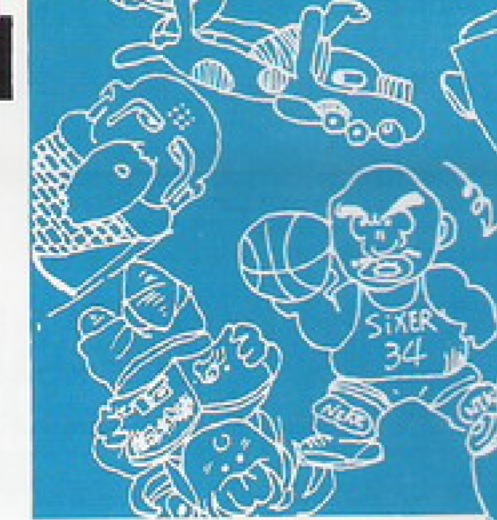


納粹飛行秘史



戰神

GAME SHORT





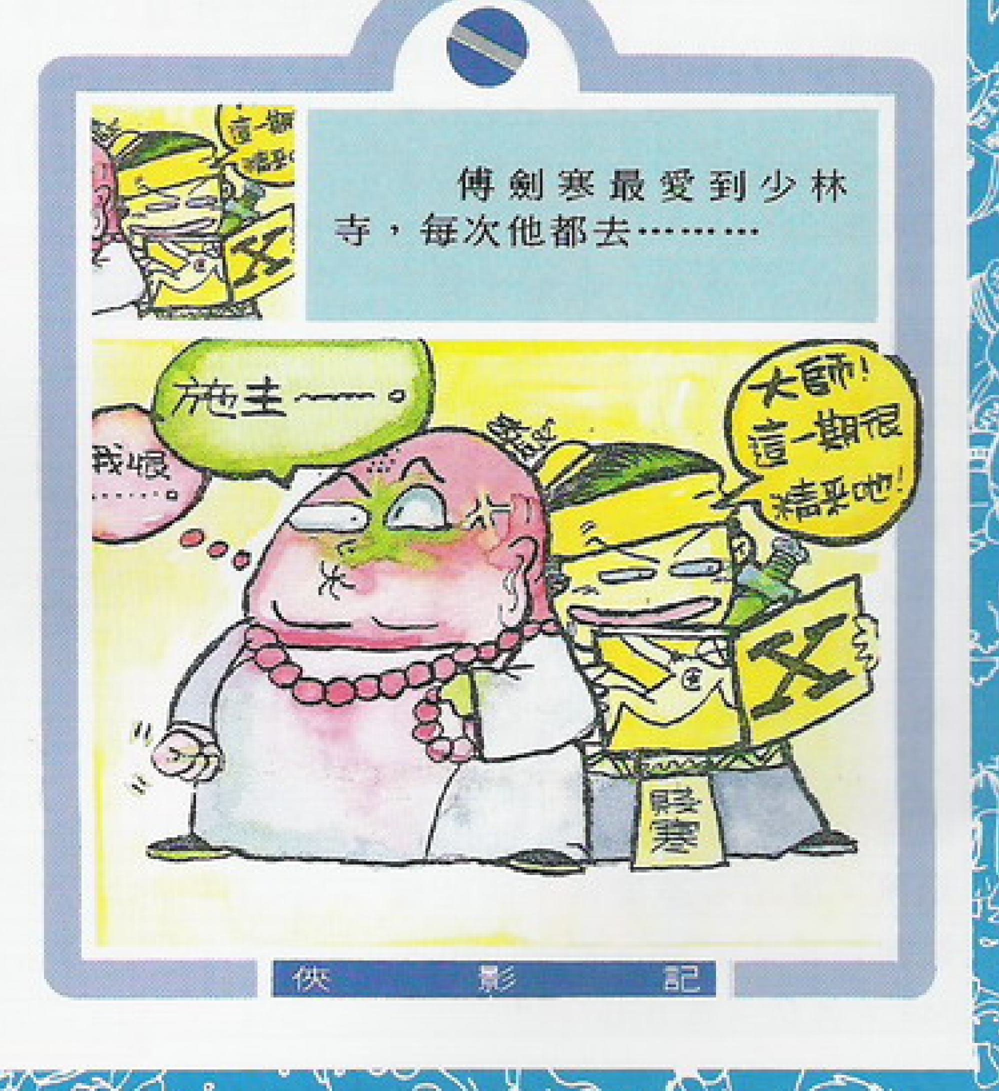
楚漢之爭（二）



魔眼殺機



大戰略



俠影記



魔水晶

修改篇



魔水晶是一個戰鬥頗爲困難的 GAME ，但謎題不多且地形變化甚少，玩久之後，反而覺得有些在做〝Routine〞的味道。其法術系統在同一類 GAME 中算是較創新的，可憑玩家自己的想像力來配得想要的法術，但筆者認爲此遊戲最引人的地方在破解機關。爲了讓大家能享受到這種樂趣，順利過關，在此提供各位屬性、金錢、經驗、藥材、魔法數量及物品的修改方法。屬性及經驗的修改列在 Table - 1； 藥材及魔法數量的修改方法列在 Table - 2；有關物品的修改方法則列在 Table - 3 。注意！修改物品前必須把該隊員背包中的物品裝滿。

Table - 1

關於個人部份資料列於下，此遊戲人物有四人，在儲存檔中的位址固定。檔名：LEGEND0?.SAV ，Sector 00 。

以第一位人物爲例， 其位址範圍爲 000 ～ 127 。每一位資料佔 128 Bytes ，其它人物的資料可參考第一位人物資料的位移查出。

註一：修改六項屬性時，前後兩個位址的值必須相同。

Table - 2

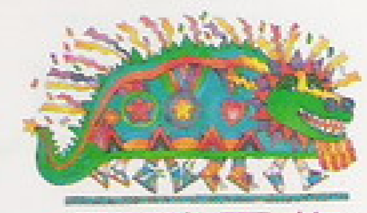
符咒師的藥草及魔法數量：每一種藥草最多數量爲 E7 03 （ Sector 1 ）。

符咒師所配製的魔法數量，每一種魔法最大修改値爲 6 3 。 欲修改時，需注意該項編號魔法有配製，否則將會出現錯誤。魔法一至魔法十的位置範圍爲 Sector 36 ，位址 040 ～ 049 ，各佔一個 Byte 。

Table - 3

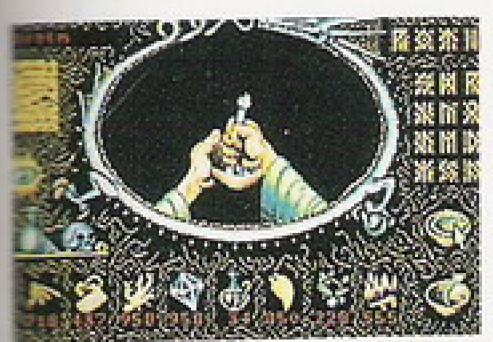
請先查 Table - 1 物品的位址，注意必須要擁有物品，即在 16 個物品欄中佔有位置，直接修改編號即可。可持有較不重要的物品，儲存再修改！

位址	意義
021	AC 値，此値會隨著裝備、護甲而改變，建議修改値爲 90 ～ C0
022 ～ 023	STR 値（註一）
024 ～ 025	INT 値
026 ～ 027	SPD 値
028 ～ 029	DEX 値
030 ～ 031	CON 値
032 ～ 033	LCK 値
034 ～ 035	生命點數
036 ～ 037	最大生命點數
038 ～ 057	所攜帶的物品，共 16 個
069	等級
070 ～ 073	GOLD 的數目
074 ～ 077	經驗值

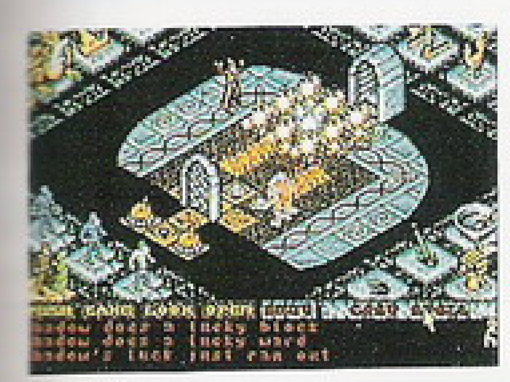


Player1	000 ~ 127
Player2	128 ~ 255
Player3	256 ~ 383
Player4	384 ~ 511









位址	藥草名稱
004 ~ 005	Wings of Bat
006 ~ 007	Brimstone
008 ~ 009	Mandrake
010 ~ 011	Crystal
012 ~ 013	Hedjog Venom
014 ~ 015	Dragon Tooth
016 ~ 017	Nightshade
018 ~ 019	Phoenix Claw

代碼	名稱	代碼	名稱	代碼	名稱
01	Helm	3D	Stealth Ring	79	Scroll
02	Gold Helm	3E	Sun Ring	7A	Scroll
03	Frost Helm	3F	Moon Ring	7B	Scroll
04	Mithril Helm	40	Mithril Gloves	7C	Scroll
05	Blood Helm	41	Battle Gloves	7D	Scroll
06	Cloud Helm	42	Dagger	7E	Scroll
07	Angel Helm	43	Short Sword	7F	Scroll
08	Dragon Helm	44	Staff	80	Scroll
09	Holy Helm	45	Broad Sword	81	Scroll
0A	Winged Helm	46	Mithril Dagger	82	Scroll
0B	Serpent Helm	47	Battle Staff	83	Graven Image
0C	Hero Helm	48	Battle Axe	84	Holy Relic
0D	War Helm	49	Mithril Blade	85	Skull Key
0E	Doom Helm	4A	Mithril Sword	86	Iron Key
0F	Chaos Helm	4B	Mithril Axe	87	Silver Key
10	Death Helm	4C	Broad Axe	88	Bronze Key
11	Sun Amulet	4D	Hero Staff	89	Gold Key
12	Moon Amulet	4E	Heron Blade	8A	Diamond Key
13	Serpent Amulet	4F	Death Axe	8B	Crystal Key
14	Amber Amulet	50	Stealth Blade	8C	Azure Key
15	Dragon Amulet	51	Death Blade	8D	Emerald Key
16	Cloud Amulet	52	Arcane Sword	8E	Ruby Key
17	Leather Boots	53	Doom Blade	8F	Topaz Key
18	Iron Boots	54	Blood Axe	90	Ornate Key
19	Elf Boots	55	Vorpal Blade	91	Dark Key
1A	Golden Boots	56	Slugger	92	Moon Key
1B	Crystal Boots	57	Crystal Blade	93	UnKey
1C	Cloud Boots	58	Ancient Staff	94	Permint
1D	Leather Buckler	59	Mystic Axe	95	Serpent Crystal
1E	Buckler	5A	Mystic Sword	96	Moon Crystal
1F	Arc Shield	5B	Mystic Dagger	97	Dragon Crystal
20	Battle Bone	5C	Mystic Staff	98	Chaos Crystal
21	Iron Shield	5D	Bag of Gold	99	Player1's Corpse
22	Golden Shield	5E	Bag of Wings	9A	Player2's Corpse
23	Bone Shield	5F	Bag of Sulphur	9B	Player3's Corpse
24	Dragon Shield	60	Bag of Roots	9C	Player4's Corpse
25	War Shield	61	Bag of Crystals	9D	Serpent Potion
26	Serpent Shield	62	Bag of Venom Sacs	9E	Power Potion
27	Heron Shield	63	Bag of Ugly Teeths	9F	Cloud Potion
28	Robes	64	Bag of Berries	A0	Moon Potion
29	Leather	65	Bag of Fiery Claws	A1	Amber Potion
2A	Chain Mail	66	Amber Staff	A2	Serpent Potion
2B	Plate Mail	67	Moon Staff	A3	Hero Potion
2C	Bracers	68	Crystal Staff	A4	Golden Potion
2D	Arcane Bracers	69	Serpent Staff	A5	Serpent Potion
2E	Mithril Chain	6A	Sun Staff	A6	Bronze Potion
2F	Plate Chain	6B	Dragon Staff	A7	Serpent Potion
30	Stealth Bracers	6C	Amber Wand	A8	Dragon Potion
31	Blood Leathers	6D	Moon Wand	A9	Horn
32	Crystal Chain	6E	Cloud Wand	AA	Lyre
33	Crystal Plate	6F	Dragon Wand	AB	Mandolin
34	Holy Crystal	70	Serpent Wand	AC	Harmonic Lyre
35	Leather Gloves	71	Sun Wand	AD	Crystal Mandolin
36	Amber Ring	72	Crystal Wand	AE	Diamond Horn
37	Gauntles	73	Scroll	AF	Battle Horn
38	Chaos Gloves	74	Scroll	B0	Arcron Mandolin
39	Serpent Ring	75	Scroll	B1	Angel Harp
3A	Cloud Ring	76	Scroll	B2	Mixing Bowl
3B	Dragon Ring	77	Scroll		
3C	Blood Ring	78	Scroll		



Ultima Tri

創世紀III修

1. 20名預備成員的資料存在Roster.ULT檔，請參閱表1。
2. 4名正規隊員的資料存在Party.ULT檔，請參閱表2。
3. 各項屬性、裝備、物品的修改方式請參閱表3。（註一）

P.S.

註1

正規隊員的修改法請比照預備成員的改法，亦即預備成員屬性或物品的位址加上18，即為正規隊員屬性或物品的位址。在遊戲初期不要修改武器、裝備裡的Exotic，可能會導致當機。

註4

M表Male，F表Female，O表Other。

／曾世銘

表1 預備成員起始位址值

磁區	位址	名稱
0	0	成員1
0	64	成員2
0	128	成員3
0	192	成員4
0	256	成員5
0	320	成員6
0	384	成員7
0	448	成員8
1	0	成員9
1	64	成員10
1	128	成員11
1	192	成員12
1	256	成員13
1	320	成員14
1	384	成員15
1	448	成員16
2	0	成員17
2	64	成員18
2	128	成員19
2	192	成員20

表2 正規隊員起始位址值

磁區	位址	名稱
0	18	隊員1
0	82	隊員2
0	146	隊員3
0	210	隊員4

表3 預備成員修改表

註2

代號	H	E	D	B	F
意義	Human	ELF	Dward	Euzzy	Bobbit

註3

代號	F	C	W	T	P	B	L	I	D	A	R
意義	Fighter	Cleric	Wizard	Thief	Paladin	Barbarian	Lark	Illusionist	Druid	Alchemist	Ranger

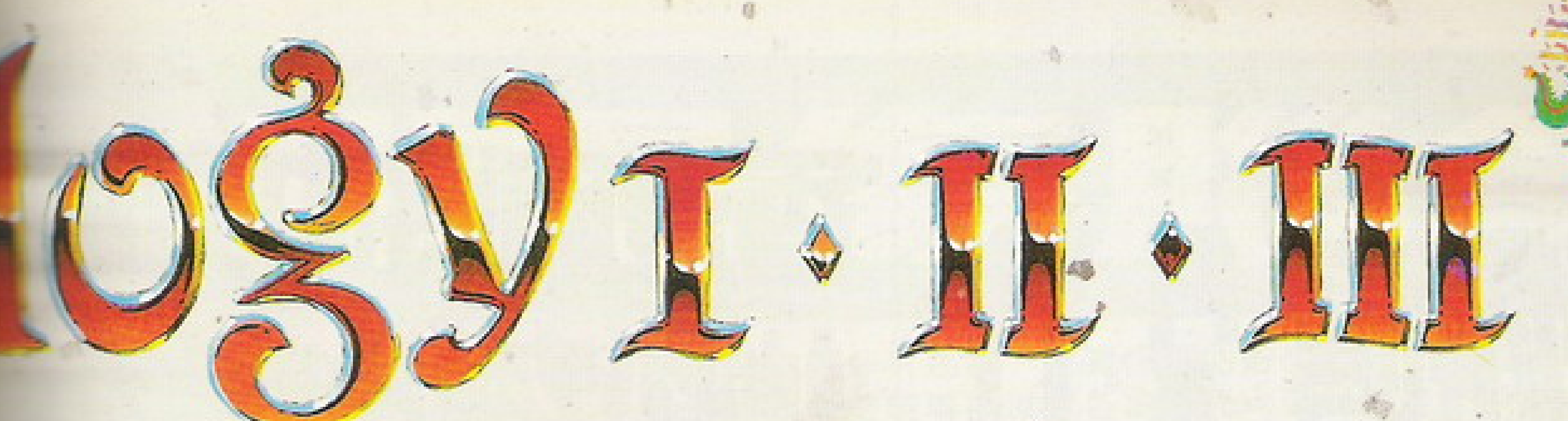
註5

代號	00	01	02	03	04	05	06	07
意義	Skin	Cloth	Leather	Chain	Plate	+2Chain	+2Plate	Exotic

註6

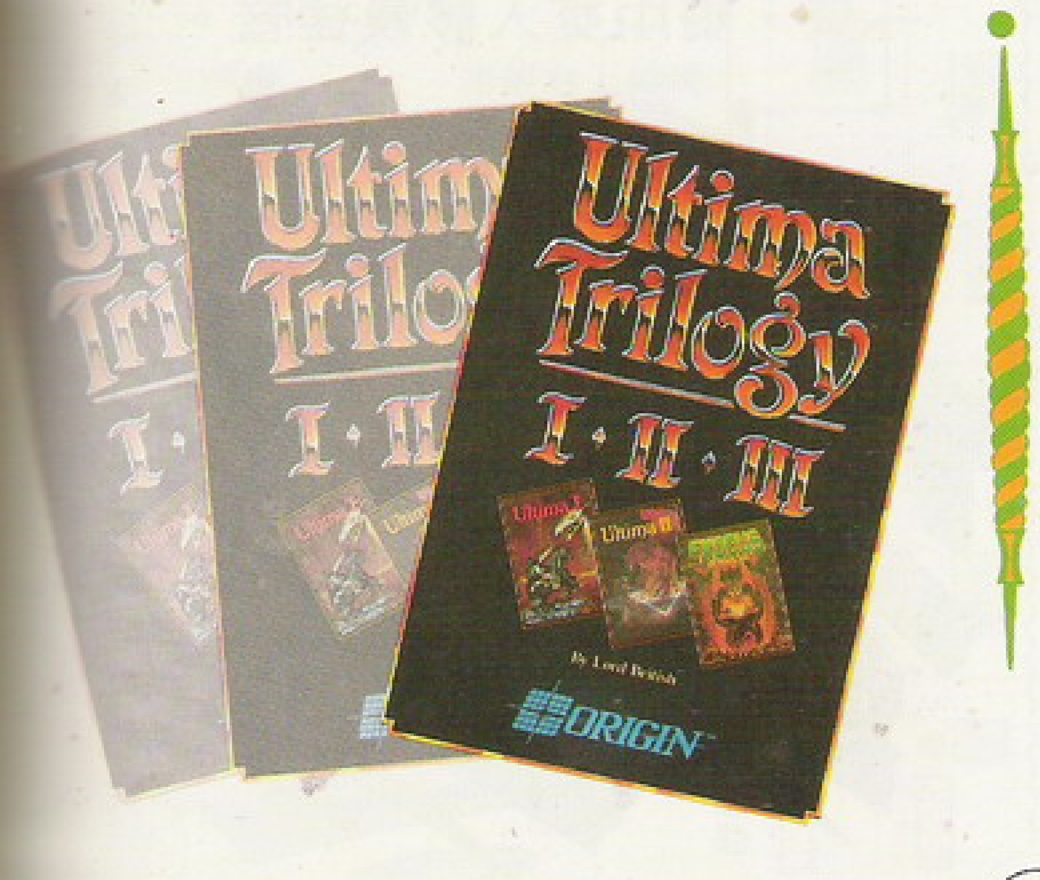
代號	00	01	02	03	04	05	06	07
意義	Hand	Dagger	Mace	Sling	Axe	Bow	Sword	-2 Hand Sword

代號	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
意義	+2 Axe	+2 Bow	+2 Sword	Gloves	+4 Axe	+4 Bow	+4 Sword	Exotic



改篇

位址	意義	說明
00～13	人名	
14	標記	改成FF
15	火把	修改值00～99
17	狀態	47表良好
18	力量	修改值00～99
19	反應力	同上
20	智慧	同上
21	知識	同上
22	人種	註二
23	職業	註三
24	性別	註四
25	法力	修改值00～99
26～27	HP	修改值0000～9999
28～29	HM	同上
30～31	EXP	同上
33～34	Food	同上
35～36	Gold	同上
37	Gem	修改值00～99
38	Key	同上
39	Powder	同上
40	使用中的防具	註五
41～47	各項防具存量	修改值00～99
48	使用中的武器	註六
49～63	各項武器存量	修改值00～99



創世紀 I 物品 & 法術修改法

／陳宗暉

在某月黑風高的晚上，我打得精疲力竭，到最後沒有辦法了，只好回 Lord British 的城堡休息一下，可是後來想一想，這樣子也不是辦法啊！但是，我突然想起一件事：Lord British 不是萬事通嗎？所以……。在對 Lord British 細問之下，我才知道，原來 Lord British 的手中有一寶物，也就是 PcTools。在一陣胡搞之後，我終於弄懂了此寶物的用途（請參閱附表）。

其修改之檔名爲 PLAYER?.U1（？代表第幾個存檔最後，筆者勸大家一句話：如果不是重要的話，那就別改了。不然實在是太假了！（注意：請先以 FIND 指令找到你所創造人物的名字，再進行修改。）

位址	意義	最大值	位址	意義	最大值
24	力量	00無,01有	116	權杖	00無,01有
38~39	經驗	00無,01有	118	三角鎌	00無,01有
40~41	食物	00無,01有	120	手槍	00無,01有
84	皮膚	00無,01有	122	短劍	00無,01有
86	皮甲	00無,01有	124	月牙鉤	00無,01有
88	鍊子甲	00無,01有	126	炸藥	00無,01有
90	鎧甲	00無,01有	132	移達術	FF
92	真空甲	00無,01有	134	魔護盾	FF
94	反射甲	00無,01有	136	穿破術	FF
96	迭走	00無,01有	138	妖殺術	FF
98	匕首	00無,01有	140	攀登術	FF
100	釘頭鎚	00無,01有	142	遁地術	FF
102	斧頭	00無,01有	144	魔法箭	FF
104	釘鏈	00無,01有	146	開棺術	FF
106	長劍	00無,01有	148	祈禱術	FF
108	巨劍	00無,01有	150	開箱術	FF
110	弓箭	00無,01有			
112	護身符	00無,01有			
114	魔杖	00無,01有			



捍衛雄鷹 3.0

修改篇 Part II

根據 43 期的修改法修改之後，便有了十全十美的飛行員。但是要出任務時卻發現沒有彈藥，18 架 F-16 也壞得差不多了，怎麼補給的日子還沒到？30 個超人去掉 MIA 、 KIA ，所剩也不多，眼看就撐不下去了。

不過，PCTOOLS 出現了，使用 EDIT 功能依表修改後，且看我大顯神威！

項目	磁區	位址
子彈	18	450~453
AIM9P	18	454~455
AIM9M	18	456~457
AIM120	18	458~459
AGM65B	18	460~461
AGM65D	18	462~463
LAV	18	464~465
MK82	18	466~467
MK83	18	468~469
MK84	18	470~471
DUR	18	472~473
MK82HD	18	474~475
GBU	18	476~477
GBU-15	18	478~479
AGM88	18	482~483
AGM45	18	484~485
GAAFF	18	486~487
FLARE	18	488~489
EGM	18	490~491
燃料	18	492~495
機數	18	498~499
現在時刻	18	500~501
補人時刻	18	502~503
補給時刻	18	506~507

中隊別	檔名
中隊 1	SQUAD 0.CAM
中隊 2	SQUAD 1.CAM
中隊 3	SQUAD 2.CAM
中隊 4	SQUAD 3.CAM
中隊 5	SQUAD 4.CAM
中隊 6	SQUAD 5.CAM





00 為 DAY1 之 6:00
01 為 DAY1 之 12:00
02 為 DAY1 之 18:00
03 為 DAY1 之 21:00
04 為 DAY2 之 6:00
依此類推。

／曾世銘

香港麻將中文版

抽獎活動中獎名單

陳宗翔、張協期、黃春暉、曾萬富、劉金盛
葉乃華、陳建竹、沈敬倫、王瑞欣、紀冠州
錢宜正、趙菁華、許麗卿、陳有鴻、陳志鵬
戴春成、楊佩霞、藍國隆、盧彥瑋、蘇水樹
朱傳純、黃聰智、高吉明、謝明衛、陳宜造
王志成、陳獻瑞、張英哲、陳顯仁、林偉立
葉斯地、林榮煌、游士賢、蕭崇智、蔡志宏
翁士剛、鐘明錦、洪鵬雲、蕭文義、劉揚成
黃勝榮、呂軍賢、朱學安、施政煌、游福堅
林鴻志、陳俊仁、周正龍、歐陽朋、林志忠
葉敏雄、李建興、高義和、黃緯庭、江鎮添
葉騰元、鄭勝中、林貴蘭、呂奕熹、林廷宥
廖哲賢、孫　傑、洪伯誠、洪耀輝、宋樹憲
李宗勳、紀曲峰、林立千、張宗慶、紀良育
陳梓能、帥正仁、胡立宗、楊保榮、陳景亮
陳彥青、張明凱、吳永龍、劉宗春、李博生
張正欣、李侑錐、孫治國、吳祖宏、游瑞麒
詹松川、呂坤峰、洪昌輝、蕭賢東、林嵩勝
鄭衛漢、鄭魏漢、朱嘉澤、洪旭亮、陳禮明
邱兆演、張建生、廖　傑、林秋萍、鄭文雄

以上中獎人各得羅技 DEXXA 滑鼠一只，請中獎人靜候佳音。



閒閒傷腦筋







右線車道急轉彎

這是一處兼具迷宮、遊覽性質的遊樂場，參加者可以推選任一部自動車進入遊樂場內流覽各處風光，若能抵達終點線者，則可獲得終點線上所提供的獎品，不過，這10部自動車，只有一部可以抵達終線。首次露臉的王同學也興緻勃勃地軋上一腳，請問王同學應該搭乘第幾號自動車（4號示範車除外）才能順利抵達終點，獲得獎品？

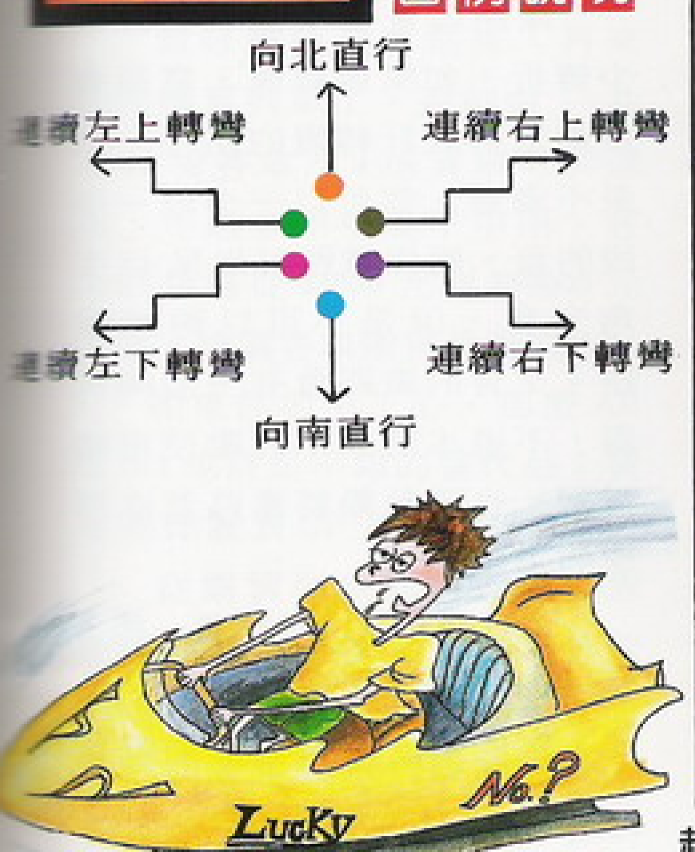
請將答案寫在明信片上，於2月5日前（以郵戳爲憑）寄回高雄郵政28-34號信箱軟體世界雜誌社收

規則說明

1. 每一條通路均爲雙向車道，行進時無論直行或轉向，自動車均會自動靠右行駛。
2. 每一部自動車請依入口處之方向感應器所指示之方向開始行進。
3. 自動車回到入口處或無法抵達終點，則GAME OVER。
4. 自動車的行進路線全由路上的方向感應器控制，自動車一通過方向感應器後，會在最近的路口依感應器之指示，改變行進路線，直到經過下一個方向感應器才改變爲新的行進方向，而方向感應器依標示顏色，決定其行進方式。（如圖例）

提示： 4號自動車爲示範車，請仔細參考其行進方式與方向感應器之關係。





終點	終點	終點	終點	終點	終點	終點	終點	終點
舞廳	德國	高雄	PUB	別墅	舞廳	丹參	PUB	別墅
瑞典	九龍	舞廳	雪梨	倫敦	印度	米蘭	石磯	巴西
中國	劇院	韓國	劇院	巴黎	平原	劇院	PUB	山地
芬蘭	香港	冰島	KTV	沼澤	別墅	英國	日本	埃及
泰國	PUB	東京	舞廳	KTV	酒吧	沙漠	劇院	沼澤
舞廳	別墅	法國	丘陵	大阪	美國	KTV	荷蘭	舞廳
劇院	印尼	KTV	台北	劇院	冰山	別墅	高原	別墅
KTV	別墅	瑞士	劇院	舞廳	PUB	森林	KTV	曠野

起點　10　9　8　7　6　5　4　3　2　1　起點

鐵路A計劃

你，鐵路A計劃鐵道運輸公司的總裁，來到大都會邊緣的一個小聚落。在往後的數十年中，你將傾注你的心力耕耘這塊處女地。你的目標是將這裏建設成另一個大都會，同時也建立你的私人王國。憑著數百萬的現金和一些既有的設施，你的雄心壯志和夢想期待都將一一實現。

如果你願意接受這份考驗，歡迎你加入鐵路A計劃的世界。鐵路A計劃炫麗的畫面和豐富的內容絕對不會讓你失望。但是，剛接觸那看似複雜的各種指令和圖表時，你是否又有些遲疑了呢？

第一堂 序論與檢視環境

鐵路A計劃是個和平、安全的GAME，裏面沒有競爭，也不會發生車禍。如何賺錢是你唯一需要擔心的問題。如果你賺到五千萬，那麼你將獲頒市鑰，然後結束遊戲。而一旦你現金不足，周轉不靈，不論你總資產有多少你都會面臨倒閉的命運。順便告訴你，倒閉的畫面蠻有看頭的喔！

遊戲中並沒有嚴格的遊戲時間限制，因此一開始你不必急著馬上就大興土木。先讓你的老鼠帶你四處逛逛，大致瞭解本區的狀況後再從長計議。

在地圖的右上角，你會看到一條聯絡到地圖外部的鐵路，上面有一列貨車和一列客車在行駛，此外還有一座車站和若干做為堆積場的土地。這些都是你公司資產的一部份。在廣大地圖的其它部份則散佈著若干小房子。

已有的這條鐵路是你唯一能和外界聯繫的鐵路，上面的貨車會從外地運來建設所需的物資（Material），客車則會爲你載來人口。這兩列車的行程是設定好的，你不能隨意更動。但是你可以更動鐵軌或車站，甚至可以安放其它列車在這條鐵軌上。不過爲了避免列車卡在鐵軌上，我並不鼓勵大家這麼做。不過大家也可放心，列車即使相撞也不會有事。瞭解完地圖的情況後，你便可以開始規劃你的事業了。

第二堂 物資與規劃

物資其實是鐵路A計劃的精髓所在。你所有的建設都要有物資才成，而且還要是一定距離內的物資（大致離最近的物資10格左右）。例如蓋一幢公寓大樓需要8包物資，蓋巨蛋球場則要20包。物資的來源可能來自外地，也可以自己蓋工廠生產。

有了物資就可以建設，建設可以增加人口，人口增加又可以增加鐵路營收，賺錢之後又可以繼續建設。這樣週而復始，大業可圖。

因此，你的鐵路規劃就必須以運送物資爲第一要務。你的第一條鐵路可以從原始西北一東南向的鐵路附近開始，蓋一條東北 一 西南向的鐵路，與原來的鐵路呈垂直狀。這樣可以將物資運往廣大的西南腹地。

第三堂 建設鐵路及車站

每座車站都需要有堆積場來存放物資，兩者的距離必須在8格以內，這樣才能堆放或者運走物資。所以你的第一條鐵路必須要確定能載走原始堆積場裏的物資才行。

鐵路最好舖成雙軌，一條供貨運用，一條供客運用。蓋好鐵路後就在鐵路兩端蓋車站。車站有大小兩種，大車站雖然貴，但是處理乘客的能力也強，在都市中心區最好考慮蓋大車站。兩站的距離最好在15格以上，並且不要超過40格。因爲你的列車速率在每小時2～3格間，加上靠站時間，你必須要讓你的列車在一天內能跑完一趟。

鐵路儘量要平直，並且減少轉折。如果要轉彎，電腦會自動幫你設計轉彎的路徑，如果不滿意，你可以一小段一小段的蓋。兩條鐵路可以呈45度角交會，但是不可以跨越鐵路。交會的鐵路會有一個轉折器，不過本班並不鼓勵使用轉折器，也不鼓勵將鐵路蓋成循環的帶狀。

蓋好車站後，就購買一些8格以內的空地做爲堆積場。如此，你的第一段鐵路設施就算完成了。

新手上機篇

不用擔心，本上機中心爲了幫助各位早日達成資本家的夢想，特別開辦鐵路A計劃新手上機班，一流師資、深入淺出、課程完整、現買現賣、保證新手容易上機，老手玩到當機。每位學員僅酌收新台幣80元整。

本課程爲方便教學，將以第一張地圖爲例說明。該地圖是全部六張地圖中最空曠的一張，同時也是建設最自由的一張。請先確定你已經仔細看完說明書，並瞭解基本指令操作，打開快速操作選單（其實這是不必要的設計），接下來我們的列車就要開動了……

第四堂 炒作土地

其實在興建鐵路及相關設施之前，還有一件重要的事情要做，那就是炒作土地。因爲一旦興建各種設施後，車站附近的地皮會大幅飆漲。大致會從原先每塊2500～3000元漲到3500～4000元。如果你事前先做好規劃，先購買車站預定地附近的土地供將來做爲堆積場及興建房屋之用，然後再去舖設鐵軌，這樣就一方面可以節省一筆錢，另外多餘的土地還可以出售圖利，不過獲利並不大就是了。

第五堂 購買列車

蓋好鐵軌及車站後，再來就是購買列車了。遊戲中一共有15種客車及4種貨車可供選擇，不過多半中看不中用。客車的價格從33000元到250000元不等。建議客車購買最貴的AR-3，如果你狠不下心，那麼AR或211也許是不錯的替代品；貨車則建議買GP-4。

從購買列車到將列車安放在鐵軌上的手續相當複雜，放上後可以用滑鼠指到列車上方的箭頭設定列車行駛的方向。客車一定要記得設定出發時



間，並且配合鐵軌長度。例如鐵軌長30格，AR-3可以一天來回一趟。你就設定一站的出發時間爲早上八點，另一站停留一小時。通常是將列車設定早上從住宅區出發往商業區，傍晚再返回住宅區。

不過本遊戲的住宅區與商業區或工業區並無明顯劃分或嚴格限制，前面也已提過，鐵軌最好蓋成雙軌。當你的貨物運夠了，你可以將貨車改爲客車，讓兩列車對開。

第六堂 股票與不動產

只要是和賺錢有關的GAME，似乎就一定少不了股票。而且通常股票的收益遠大於正常的營業收入，這實在無法教人不動心，更談不上教人耐性苦幹實幹。

鐵路A計劃中的股票多達24家，就可惜沒有自己公司的股票。遊戲中炒作股票是非常重要的部份，不過限於篇幅，炒作的技巧下次有機會再談。這裏先告訴你一點：一開始進入遊戲就要注意股市行情，一旦股票經紀人告訴你上漲就不要客氣，買到一萬六千股的上限才罷手。而且這裏沒有所謂「明牌」，例如買了「智冠科技」也不一定保證賺錢。

等你股票賺到錢後再去擴充鐵路和不動產。不動產一開始以公寓（Apartment）爲宜，不僅可以增加人口，間接增加列車營收，而房租收入也不錯。另外再蓋一些租賃大樓（Lease Building）讓他們上班，其它產業則慢慢來。

另外當銀行利率低時（大約3%），不妨多借一些錢來炒股票，利率高時（大約10%）就避免借款。記得手頭上要留有一定的現款來付稅（每年4月1日），還有償還銀行貸款。要是錢不夠，無論你的總資產有多大都是會倒閉的。

如果你按照以上課程內容進行，相信你的王國已經小有基礎。下次有機會，本班還會再開班教授進一步的課程，各位鐵路A計劃迷請及早報名，以免向隅。

傅鏡暉

義無反顧
天際寒星
攻略完結篇



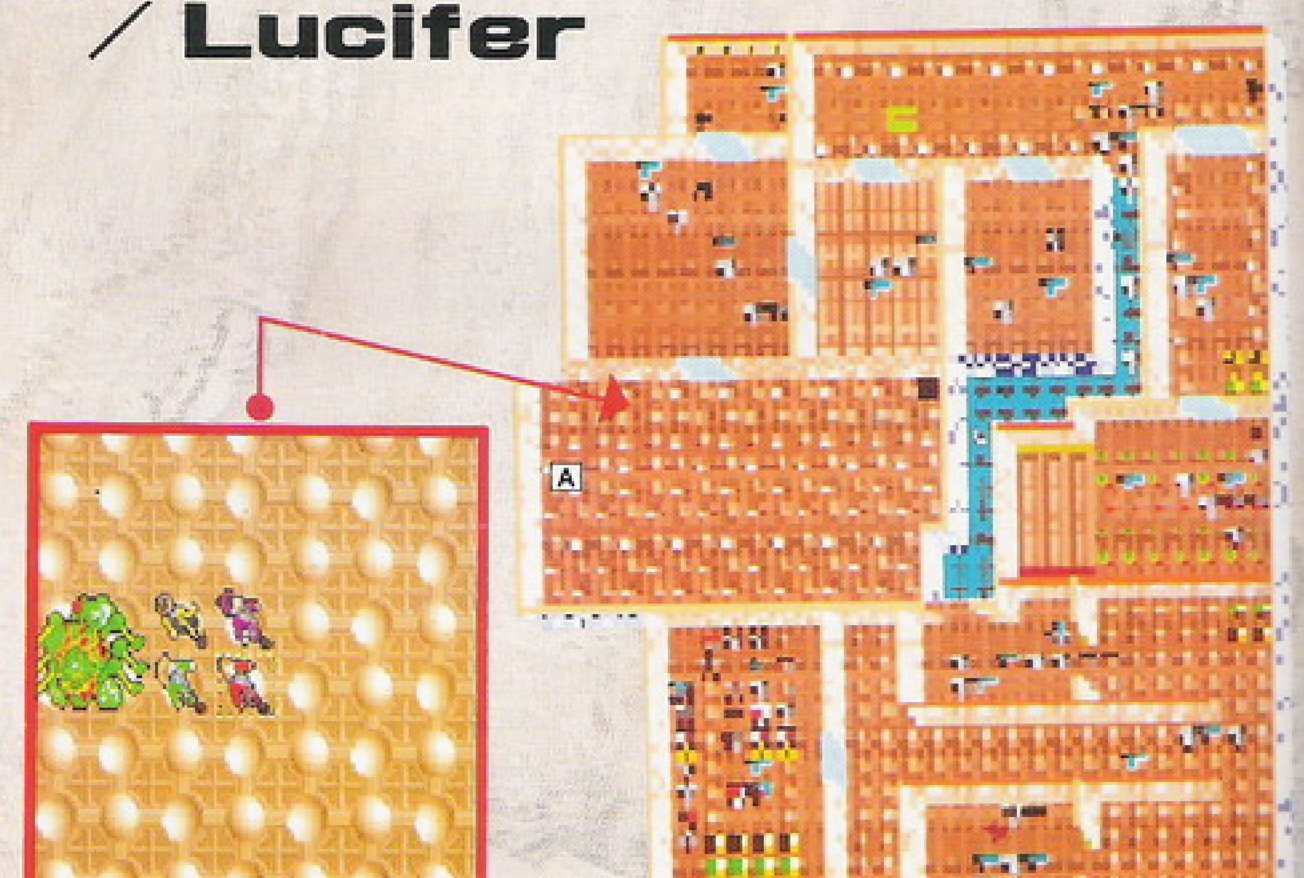
／Lucifer

Ankaq 星群

女◆王◆蜂

- Ankaq 星群
- Fomalhaut 星系
- Fomalhaut Ⅵ號行星
- 危險程度：高度

Ethnys 族的女皇就快要死亡了，由於失去了統一的領導力量，巢中的勞動階級也開始叛變，他們都有很精良的武器，當然也十分致命。



在這裏你只需要在戰場上生存的一切裝備，你才可以從垂死女皇手中取得 Optical Key 以便打開 Ankaq Ⅰ上的大門。在A處是 Ethnys 的女皇，和她談話以獲得 Optical Key。

建議：

這些叛變的勞動階級都擁有 Turbo Laser，它可以切穿大部份的護甲，只有 Assault Suit 可以完全擋住它的威力，別忘了帶足醫療用品和 Fix Kit。在這裏沒什麼好看的風景，除了不斷倒下的屍體外，別到處亂逛。



神‧廟‧之‧旅

- Ankaq 星群
- Ankaq 星系
- Ankaq Ⅰ號行星
- 危險程度：高度

Ethnys 神廟中的四個神珠失蹤了，而這對 Ethnys 人的生命循環造成了重大的干擾，此處的勞動階級也陷入了瘋狂的狀態。

你必須收集完四顆神珠 Awa、Rhyth、Harmon、Themi 後才能從重生的 Ethnys 女皇手中得到 Harmonic Resonator，不過這四顆神珠散佈各處，你得仔細搜索各星球才行。在此你需要 Optical Key 來打開神廟的大門，同時你可以在大門外和神廟內分別得到對以後任務有所幫助的兩項物品：ComNet 和 Utrecian Key。由於你目前沒有四顆神珠，所以你只需要把 ComNet 和 Utrecian Key 帶走就好。

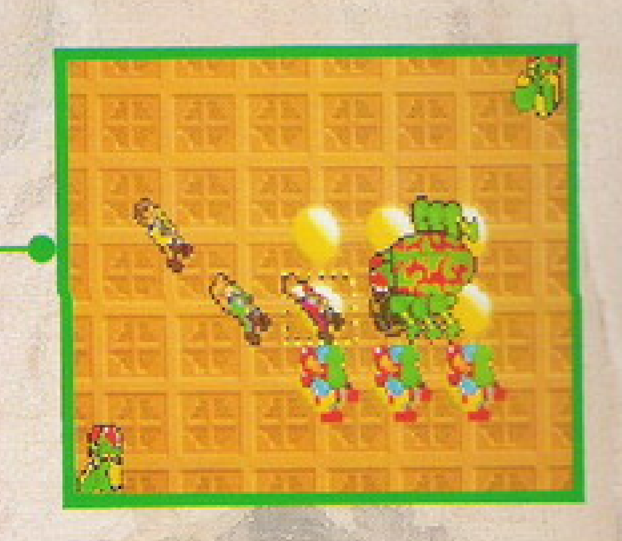
當你〝集滿〞了四顆神珠之後，回到此地，Use 神珠在某些房間中央圓形坑洞上，每放好一顆神珠，女皇身邊的力場就會隨之減弱，四顆神珠都在定位後，去和女皇談話就可以獲得 Harmonic Resonator。

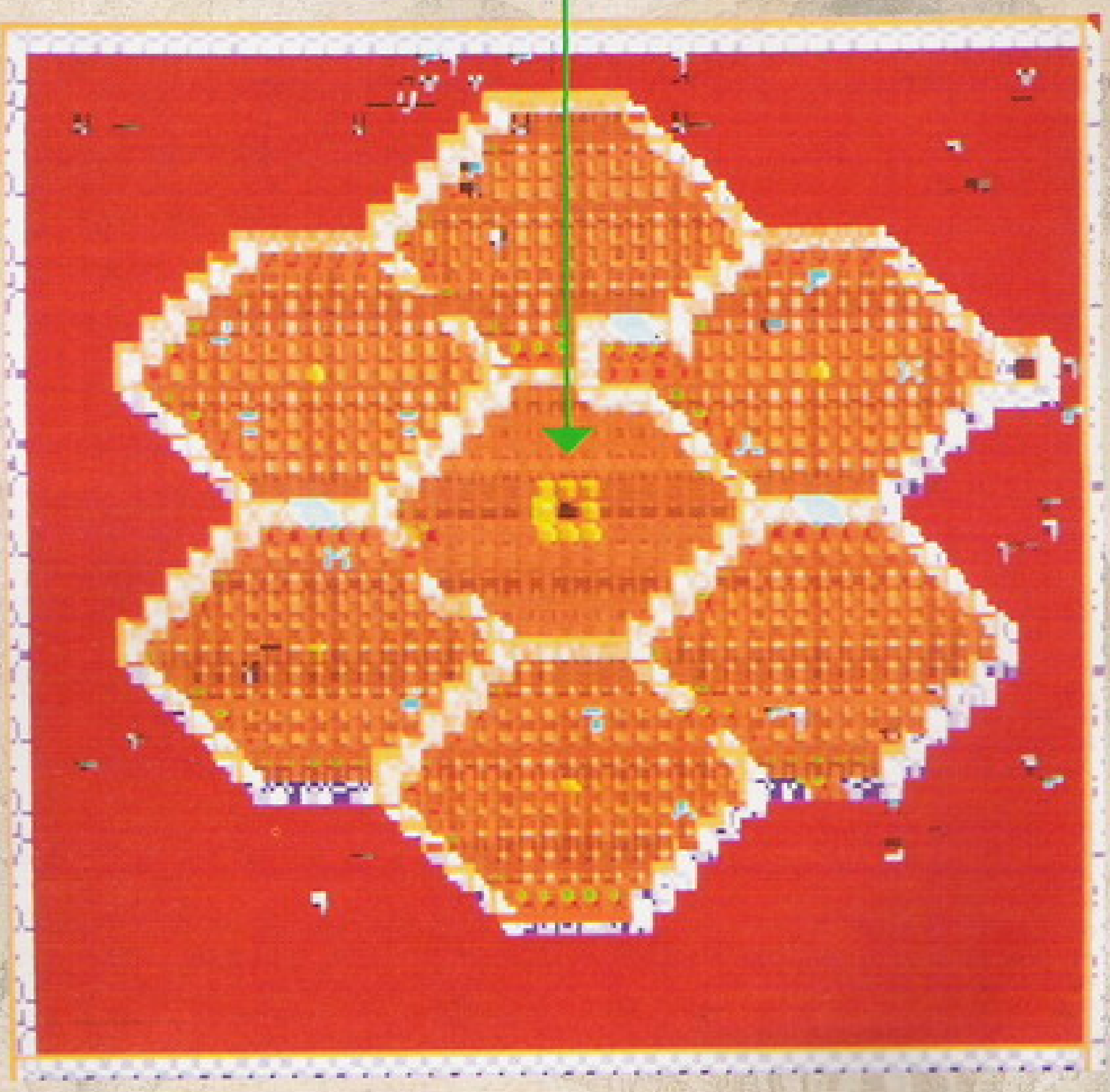


如果你誤殺了放置神珠時出現的 Ethnys 幼蟲，女皇將因此而不會把 Harmonic Resonator 交給你，只有呈上一罐 Uru 才能平息她的怒氣。Jar of Uru 可以在 Fomalhaut Ⅵ和 Nashira Ⅲ中得到。

建議：

你又得再度面對 Turbo Laser，如果你沒有 Assault Suit，那只好向上天祈禱了。神廟外左右兩邊的路都可以抵達大門，來回都走同一邊可以避免一些戰鬥。在你沒有四顆神珠前，來到此處是沒有意義的。



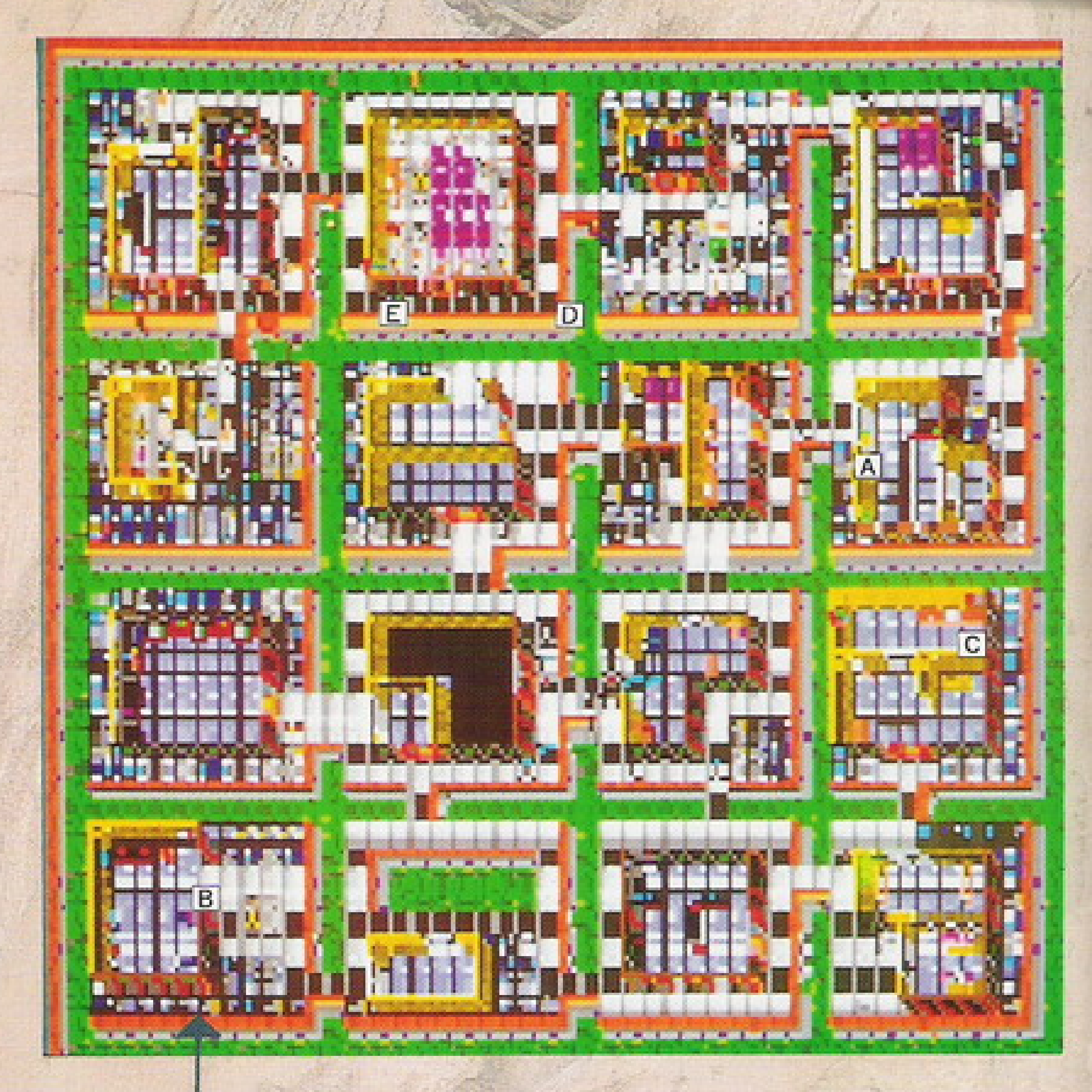


殺・戮・戰・場

- Ankaq 星群
- Deneb 星系
- Deneb Ⅱ 號行星

危險程度：高度

（編按：須經歷一場慘烈的軌道戰）



Shadowside 是一個糟透了的殺戮戰場，嚴重的污染、內戰、殘暴的政權……。目前正有兩個派系在爭奪行星的控制權，兩個派系所控制的地區之間都有守衛森嚴的哨站，在這裏隨意的行動是受到嚴格禁止的。

你需要一個 ComNet 完成此地的任務，Harmon 神珠藏放於此，而你得在此得到 Nashira Ⅲ 上所需的 Wet Suit。

首先你必須拿取 A 處的 Mind Tap，這是 Codebreaker 向你要求的兩樣東西之一。Codebreaker 就在 B 處的門，她不會讓你通過除非你 Use Mind Tap 和 ComNet 在門上。（如果你肯用點心的話，你會發現 Codebreaker 的密碼是以每四個字爲一頻率來出現的，能夠自己解謎至少會比較有成就感。）和 Codebreaker 談話就可獲得重要的 Datatape。

許多人都想要 Datatape，你可以自己決定要給誰以獲得最大的利益。把它交給 C 處的 Bit 是最和平的方法，Bit 會給你一個 Eyeball 以爲回報。把 Eyeball 交給 D 處的 Socketball，他會因爲感謝你而把 E 處的門打開。Harmon 神珠就在那裏。

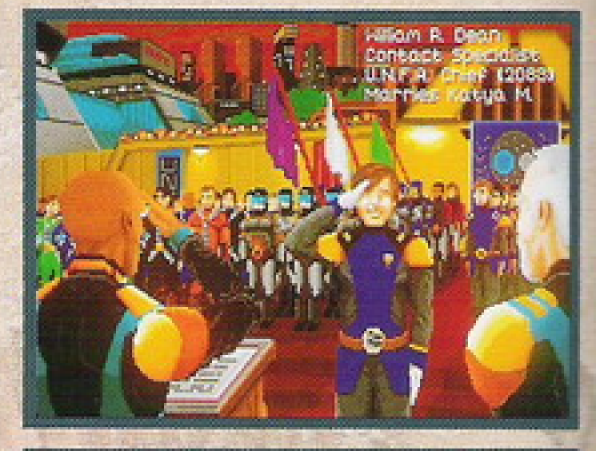


建議：

在這裏要四處走走而不作戰是相當困難的，如果你有 Cyber Boots，事情將容易多了。如果沒有，你得殺一些守衛才行。這些守衛武器精良，又都穿著 Assault Suit，值得注意的是，如果你攻擊一個守衛，而有其他的守衛在場的話，他們也會攻擊你。另外一個通過的辦法是瞄準守衛附近射擊，如果守衛沒看到開槍的人，他就會離開自己的崗位去調查，這樣你就可以通過了。

如果你想的話，把 Datatap 交給某人，他會交給你一個 Cyber Credit，讓你去 Diphda Ⅳ 拿取 Mass Cannon —— 一把強大的武器。但這樣做卻會讓你必須殺掉 Bit 以得到 Eyeball 或把 Wiretap 和 Socketball 都殺了來進入 E 處。

永遠都不要相信 Wiretap。這裏有四件 Wet Suit，別忘了至少拿一件回去月基複製，四件 Wet Suit 是完成 Nashira Ⅲ 所必需的裝備，在 Bit 的房間有一件 Wet Suit。





水•底•文•明

- Ankaq 星群
- Nashira 星系
- Nashira Ⅲ 號行星
- 危險程度：低度至中度

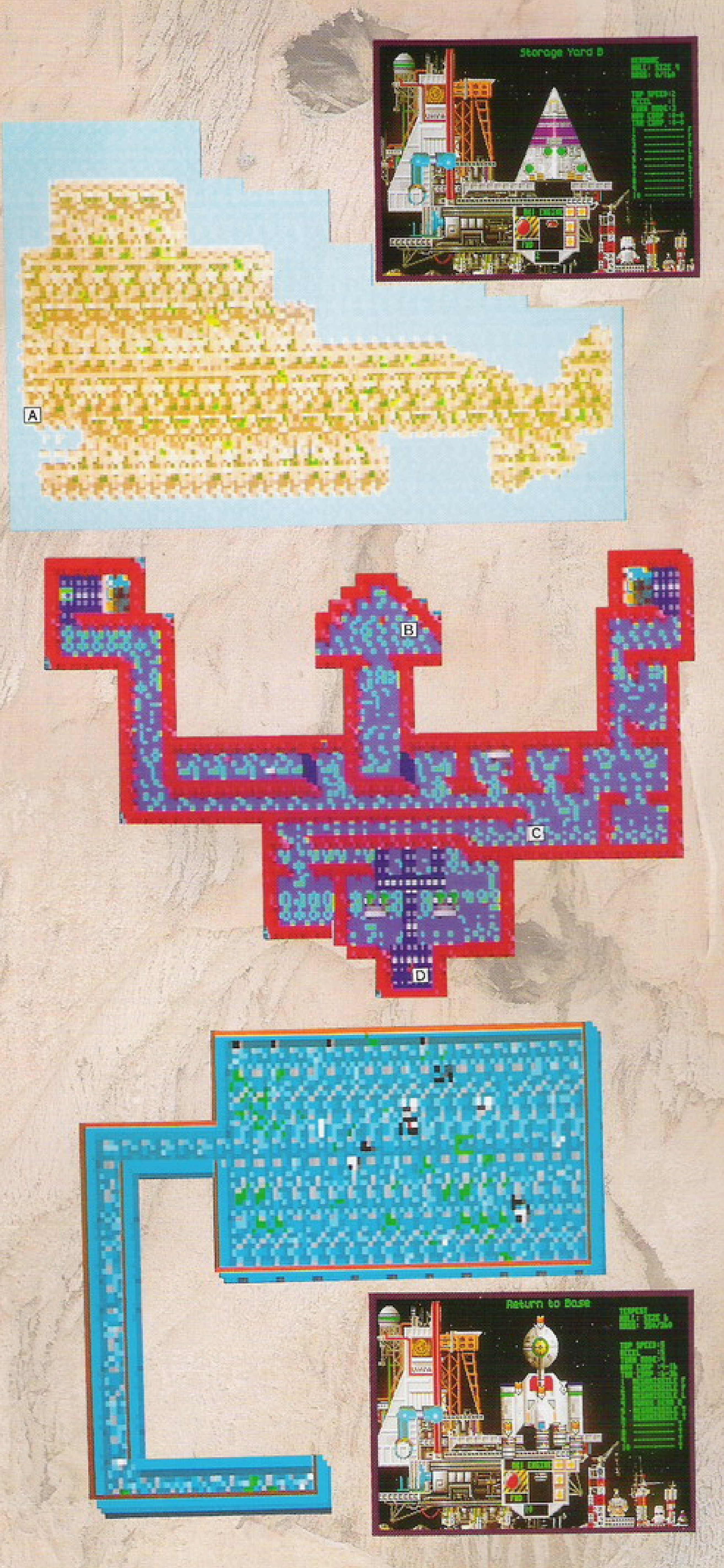
這裏的文明完全建立在水底，而當地的居民崇拜四顆神珠之一的 Sphere of Themi。而地面上則沒有任何值得研究的東西。在此你將會需要讓你的每一個隊員都有一件 Wet Suit，你也將需要一顆從 Alrai Ⅱ 上取得的 Fake Sphere 來取得 Sphere of Themi。

一傳送下來之後，你必須確定每一個隊員都有一件 Wet Suit。前往 A 處，對 A 處的問題回答 Yes，這會讓你進入水底的世界。Search B 處的 Trident，這會傳送你進入競技場，殺死那些〝大魚〞，順著唯一出路走，走上最後一格就會傳送你回原來的地方。別忘了把地上的 Trident 帶走，出來後 Use Trident 在 C 處的門上，這會把它打開，把 D 處的 Sphere of Themi 帶走，再把 Fake Sphere 放上去，你就可以從螢幕上方的左右兩個出口回到地面。

建議：

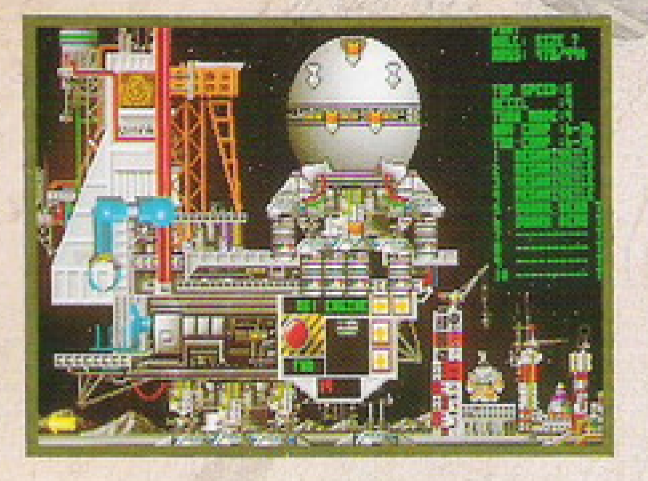
最好將這裏的 Jar of Uru 帶一罐走，免得在 Ankaq Ⅰ 中不慎殺死了 Ethnys 的幼蟲。

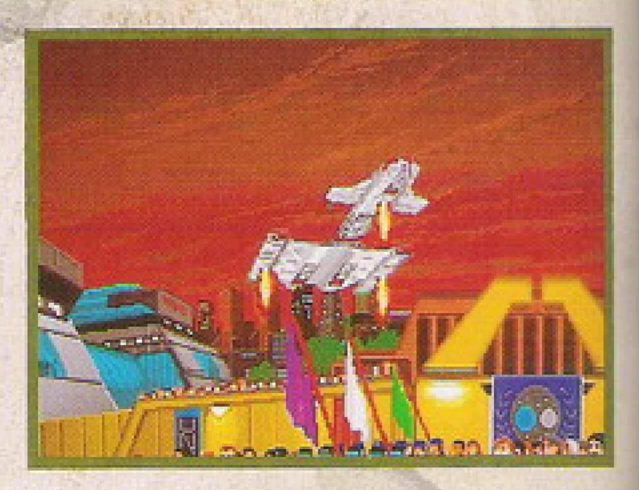
其實 Fake Sphere 不是必需的。用 Trident 開門後，把持有 Trident 的隊員留在門外，等到隊伍拿走 Sphere of Themi，大門再度上鎖時，再請持有 Trident 的隊員開一次就好了。



水‧晶‧爭‧奪‧戰

●Ankaq 星群
●Alrai 星系
●Alrai Ⅱ號行星
●危險程度：中度



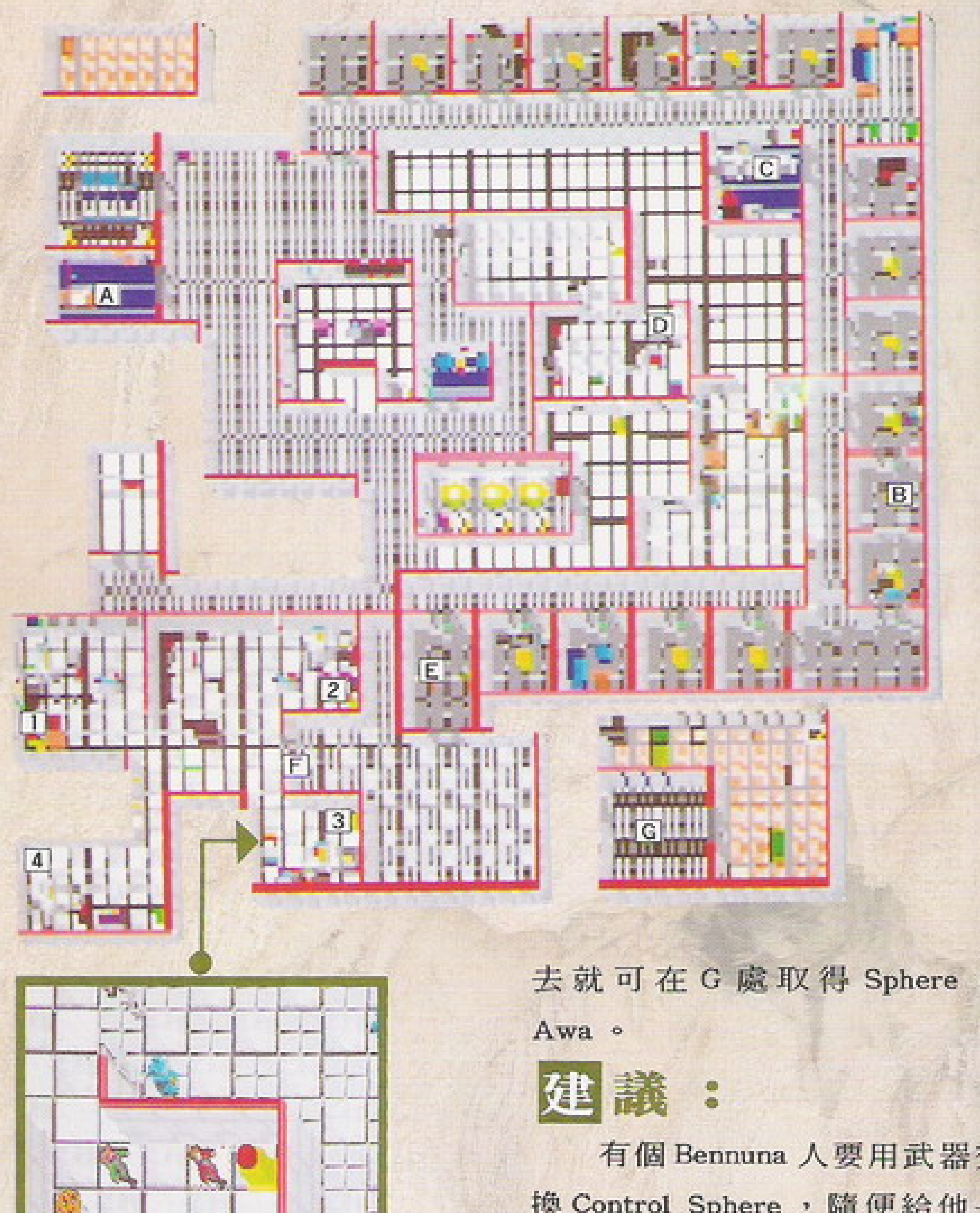


Alrai Ⅱ是一個沒有排它性的種族Utrecian所居住的星球，因此Utrecian能容忍各種怪異的種族來居住在他們的世界，不過Utrectian人本身有佔有Control Sphere（在當地十分珍貴的財物）的傾向－即使那不是他們的，也因此在Alrai Ⅱ上常常發生爭奪Control Sphere的事件。

這裏需要有Utrecian Key和Bag of Diamond來達到目的。Bag Of Diamond可在Sabik Ⅰ的礦坑中取得，Utrecian Key則在Ankaq Ⅰ上。Sphere of Awa、Rhyth都在這裏，Fake Sphere也可在這此獲得。

在Alrai Ⅱ上，到處都有展示檯上置放著紅色的球狀物，Search它們就會有Sphere掉在地上，其中三個是Gold Sphere，可用來打開Cu的保險櫃。在A處也有另外一個的Gold Sphere。Sphere of Rhyth則就在B處的展示檯上，記得把它帶走。Fake Shpere則在C處的Fandelbroth手上，把Bag of Diamond交給他就可以得到Fake Sphere。

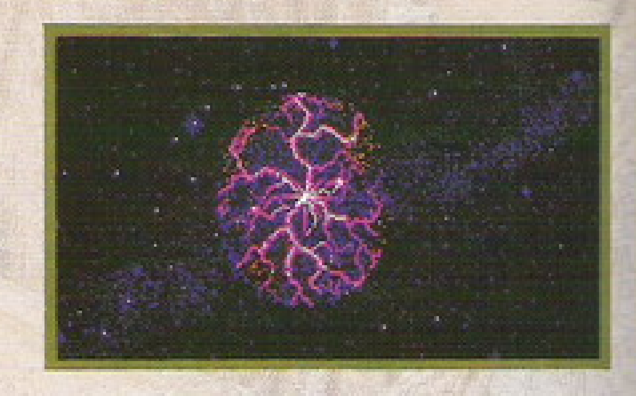
找齊4顆Gold Sphere後，去Cu的辦公室Search D處的祕門。當你一打開祕門，所有的人都會攻擊你。接著進入Cu的秘密辦公室，繼續搜尋，你會再找到一個Gold Sphere和一張上面有密語的卡片。把卡片使用在E處的守衛身上，讓他閃一邊去。到F處，Cu的保險櫃，用Utrecian Key把門打開。進入之後，你必須Use Gold Sphere在1～4處的地方，每做一次，放Gold Sphere的隊員就會被困住，也因此4個隊員必須各有一顆Gold Sphere才能完成這個步驟。4顆Gold Sphere都放好後，隊員都會被釋放，房間中央會出現一座樓梯，由此上去就可在G處取得Sphere of Awa。



建議：

有個Bennuna人要用武器交換Control Sphere，隨便給他一個Sphere，最好是銅製的，他會交給你Tac Nuke Rifle，很好用喔！

在Cu的保險櫃中不要用別種的Sphere，Silver Sphere會把你傳送出去，而Bronze S phere則會炸傷你。





中‧古‧戰‧爭

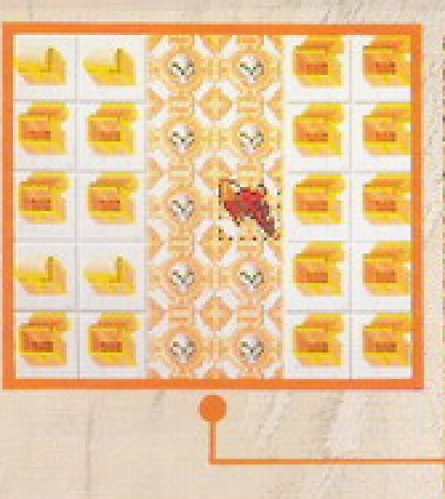
- Izar 星群
- Arcturas 星系
- Arcturas Ⅲ號行星
- 危險程度：中度至高度

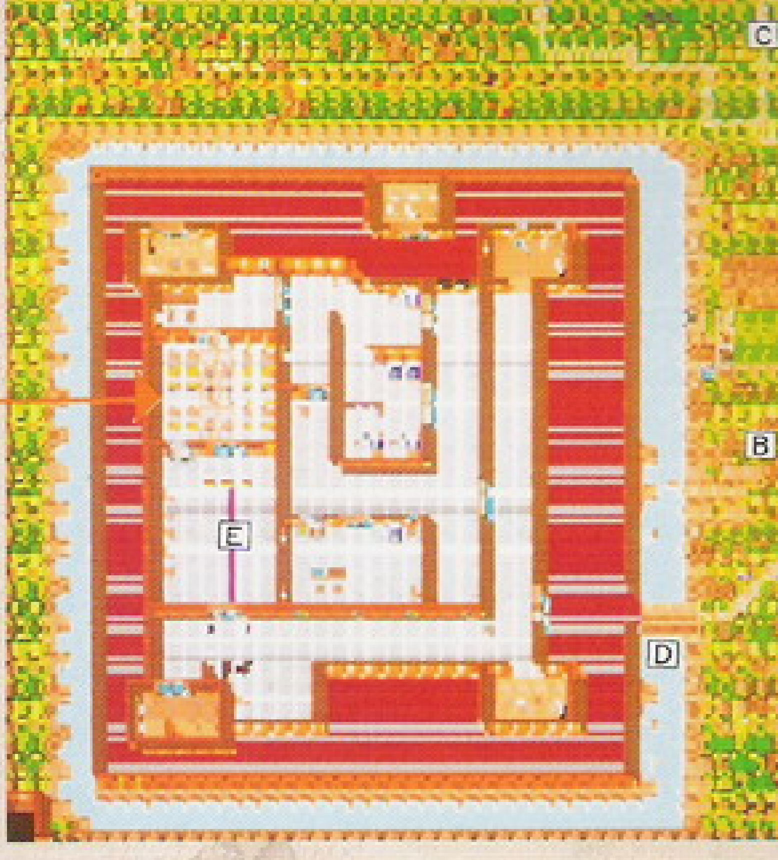
OMEGA 是一臺具有人工智慧的超級電腦，正在 Arcturas Ⅲ上捕捉當地的居民。Arcturas Ⅲ號上住民的科技水準大約等於地球中古時代，由於他們十分害怕天上的異象和隨之而來的外星人，所以他們可能會攻擊穿著高科技護甲的你們。當地的居民所使用的武器一 Plasma Bow 是 OMEGA 送給他們的禮物，即使是 Assault Suit 也會被穿透。

你會在這得到的物品有 Star Stone 和 Maint Card，前者在 Izar Ⅱ上有關鍵性的作用，後者則會在 Vindemiatrix Ⅰ中使用到。

首先前往 A 處取得 Silver Locket，只要走向站在那附近的人，它就會出現。拿到它後，去和 B 處的女士談話，對她的問題回答 Yes，把它交給 C 處的傢伙，他會給你 Official Paper，記得帶走地上 Maint Card。

把 Official Paper 交給 D 處的守衛讓他放下吊橋以便進入城堡。把 Silver Locket 亮給 E 處的國王看，他會把身後的 Treasure Room 打開。Treasure Room 表面上是只有一些空箱子，打開地圖上劃圈的箱子，就可以拿到 Star Stone，任務完成！



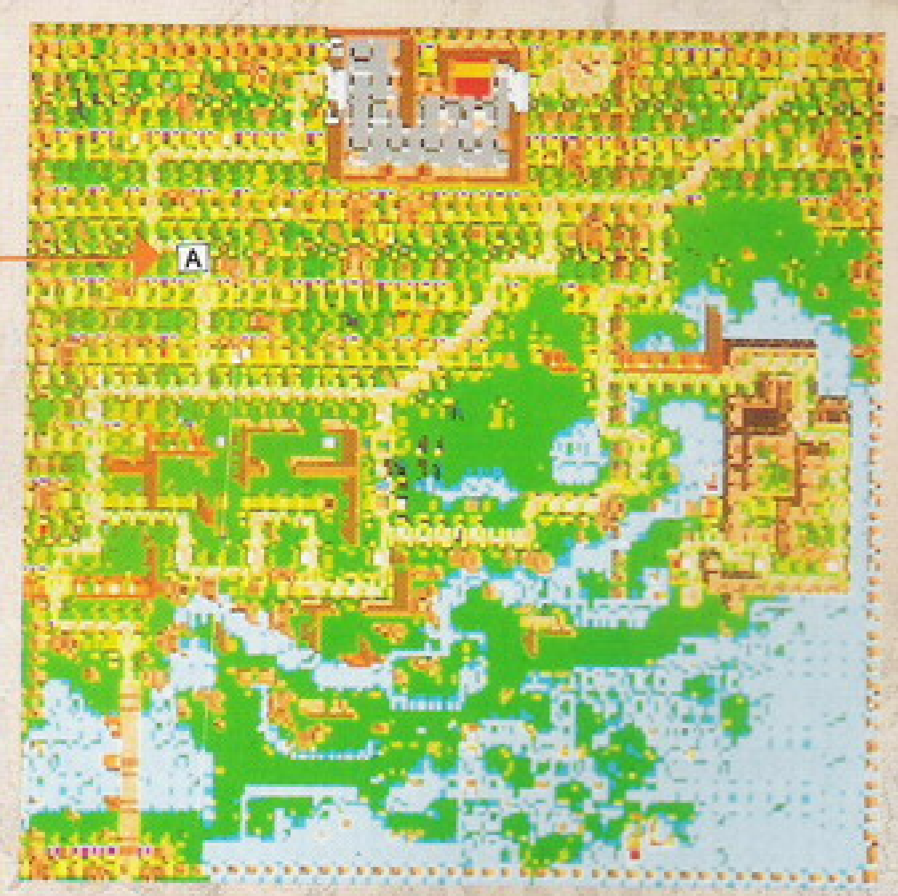


建議：

如果你和當地住民戰鬥，記得保持距離。Plasma Bow 的射程很短，不過卻很要命。由於彈匣的問題，Plasma Bow 在作爲後備武器上是很理想的，別忘了帶幾把走。在此地的 Wolves 一定得消滅掉，別讓他們靠近你。注意 C 處附近的 Wolves 並非不會攻擊你，別太大意了。







末・代・帝・國

- Izar 星群
- Mizar 星系
- Mizar V號行星
- 危險程度：低度

Mizar V是沒落的 Mizar 帝國首都，Mizar 人目前正忙於和 OMEGA 的戰鬥中，並且派出了部隊前往 Alkaid I 去破壞 OMEGA 的系統。OMEGA 也派出了人造人來此偵察，所以 Mizar 人對陌生人都不信任。

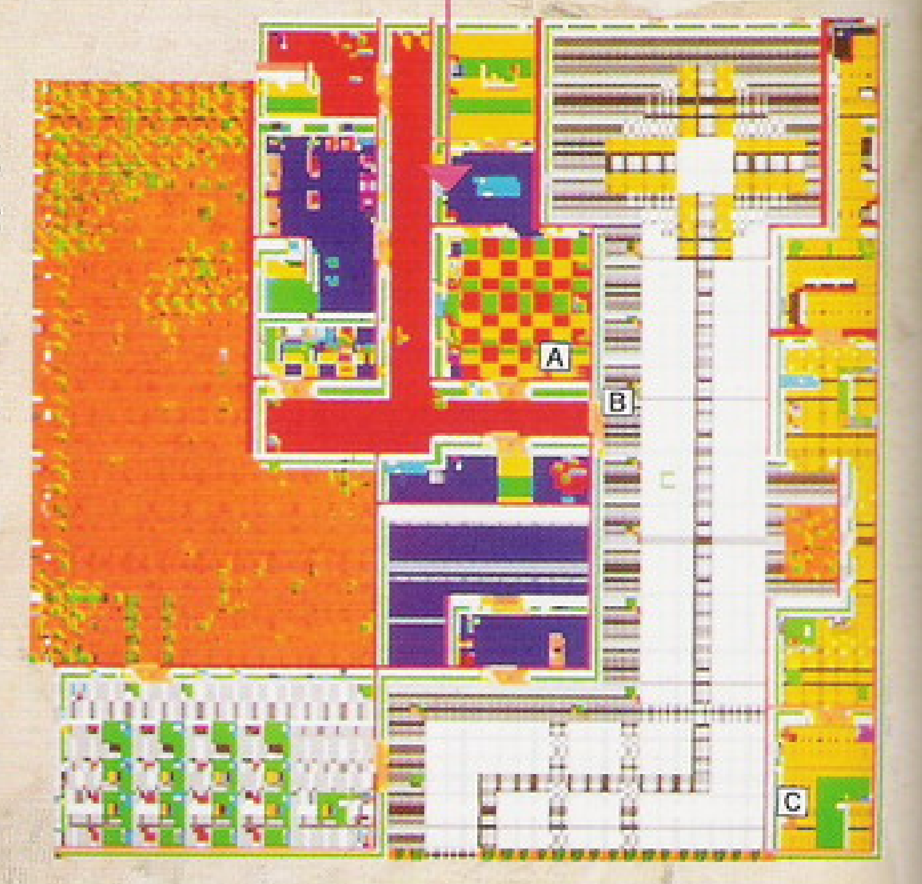
在這裏可以得到 Hataphas Gem，必須用從後面進度 Vindemiatrix I 上得取的 Nav Beacon 來換取。

把 Nav Beacon 交給 A 處的人之前你必須先通過B處守衛，他們問題的正確答法是 No，Yes，Yes，Yes，No。通過守衛後把 Nav Beacon 交給 A 處的傢伙，他會讓他的手下把 Hptaphas Gem 交給你，和 C 處的人談話就可以得到 Hataphas Gem。

建議：

你不一定要完成這裏的任務才能得到 Hataphas Gem，在 Alkaid I 中也有一顆，你可在兩者中取一。

這裏有一個 Cevitic Balancer，把它交給 Arcturas Ⅲ上的 Hojan，他就會讓你從後門進入 Treasure Room。



衝・破・雷・網

- Izar 星群
- Alkaid 星系
- Alkaid I號行星
- 危險程度：中度至高度

這裏是 OMEGA 一高度人工智慧電腦的所在地，通常 OMEGA 在此對遷居的居民進行和平的再教育。Mizar 人的部隊正在此處戰鬥，如果你幫助 OMEGA 的話，Hataphas Gem 就是你的報酬。如果你已經得到了 Hataphas Gem 就不必再來此處。

能進入建築物的入口是在A處，OMEGA 會要求你逐退 Mizar 人的部隊，並重新開啓防衛終端機，只需 Search B 處的全部裝置就可以完成任務；再去和 OMEGA 談話以便獲得 Hataphas Gem。



建議：

在這裏最好穿上 Modu Armor 和 May Field 以便對抗 Sub-Atomic 武器。

在這裏，任何看起來像陷阱的（閃亮的地板，綠色的雷射）都是陷阱，在踏上去之前別忘了先 Search 一次。



最‧高‧的‧獎‧勵

Izar 星群
Izar 星系
Izar Ⅱ號行星
危險程度：高度至極高度

Concierge，Ipremi 族的最後殘存者。身爲本銀河系螺旋臂中科技最先進種族的唯一繼承者，他把自己深藏在 Izar Ⅱ—這個雨水豐沛，遍地泥濘的世界上，一座巨大的黑暗高塔下。從這裏，他可以引發或敉平星際戰爭，推翻任何一個政府，幫助原始的智慧生命進化。

你將需要來此地三次才能完成任務。第一次來你需要六個 Hataphas Gem 以便進入塔中，第二次是從 Vindemiatrix Ⅰ中找到 Funny Hat 以換取 Last Stanza。當你再回來時，你需要 Cygnus Cannon 才能見到 Concierge，得到他所給你的 N.I.C.T.U 和 Ship Plan。

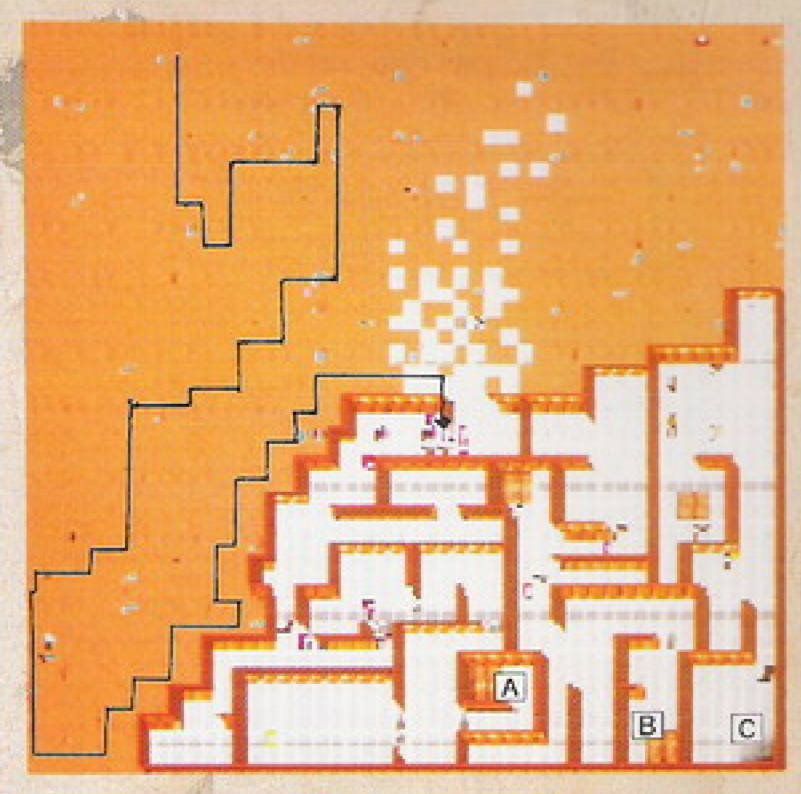
一傳送下去的地點滿地泥濘，有些地方因爲太過泥濘而無法通過，但如果不試試看，從外觀上是絕對無法判斷的，照著地圖上的線走，就可進入塔內。在這之前，你得把散佈各處的 Hataphas Gem 拾取才行，還有一個 Tech Plan 和 Pickor 別忘了帶走。（註：根據筆者手上的版本，在地圖右上角還有一顆 Hataphas Gem，也就是說在 Izar Ⅱ上就可湊齊六顆，不必再執行 Mizar Ⅴ和 Alkaid Ⅰ的任務，但筆者不敢肯定，所以還是先帶一顆 Hataphas Gem 來此以防萬一。）

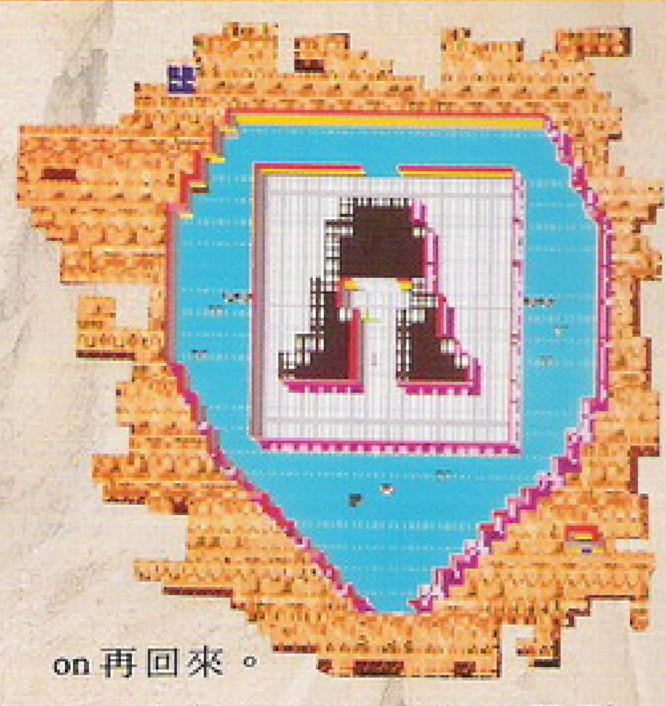
當你進入建築物內部後，Use Hataphas Gem 在雕像上，雕像會隨著 Hataphas Gem 一起消失，六個雕像全部消失後，迎接你的將會是一場極爲慘烈的戰鬥。配備有 Sub-Atomic Blaster 的 Phlemruck 將在此迎接你。如果你僥倖贏了他們，設法前往 A 處的傳送點，路上會有爆炸性的放射性物質，只要用 Pickor 就可以安全的移開它們。踏上 A 處後再設法前往 B 處的傳送器，踏上 B 處再設法前往 C 處的升降梯。

C 處的升降梯會讓你進入地底，在這裏你會發現一座無法進入的建築和外面的一臺電腦。Search 電腦，建築物四周會昇起七根柱子，剛開始時每根柱子都是同一種顏色，每 Search 柱子一次就會變一種顏色，把七根柱子弄成不同的顏色（紅橙黃綠藍靛紫），柱子會全部消失，連原來門口擋路的雕像也跟著消失了。建築物內有兩組雕像和一些守衛機器。

Search 雕像來讓它們問你問題。你必須全部回答正確才行。答案如下：Roceve 並沒有瘋；Concierge 製造了 OMEGA；Vindemiatrix 是新的殖民地；沒有什麼歷史文化；Concierge 並沒有受到人民的反對。通過這些雕像後又有一項障礙：Pockmarked Wall。把 Starstone 用在這個牆上就可以通過。牆後有一道力場所構成的牆，只有擁有 Cygnus Cannon 的人才能通過，目前你還無法通過，所以直接從右方的傳送器離開。

藉著 Concierge 超級科技的幫助，你直接被傳送到 Vindemiatrix Ⅰ上，這建築內有個祭壇，把 Funny Hat 置於其上，就可以得到你的報酬 The Last Stanza；再從傳送器回到原來的塔裏，傳送回艦，帶著 Last Stanza 到 Kornephoros Ⅲ換 Cygnus Cannon 再回來。

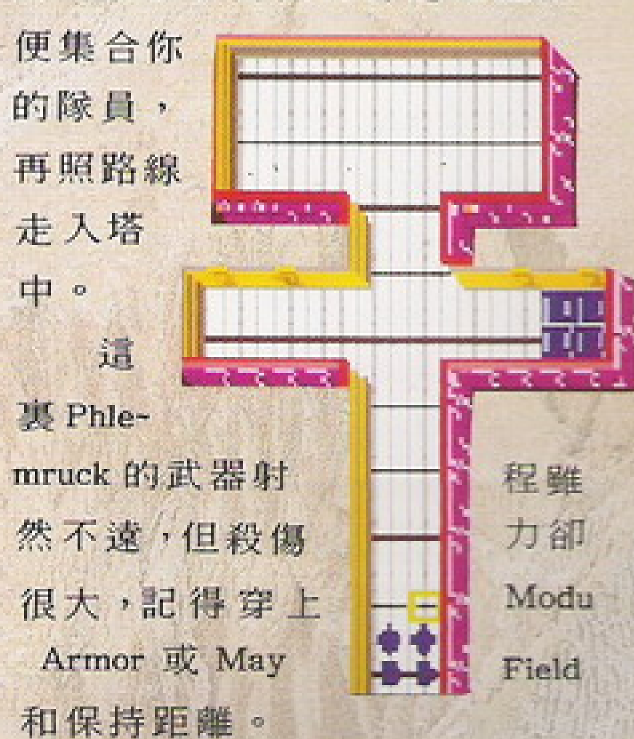




帶著 Cygnus Cannon 回到 Izar Ⅱ後，到原來有道力場擋路的地方，領隊身上帶著 Cygnus Cannon，力場就會降下來。和 Concierge 談話，他會把 N.I.C.T.U. 和 Ship Plan 交給你。

建議：

在這裏可利用 Cyber Boots 跳過塔外的那些迷宮，把該拿的東西都拿齊後再傳送回艦以便集合你的隊員，再照路線走入塔中。



這裏 Phlemruck 的武器射程雖然不遠，但殺傷力卻很大，記得穿上 Modu Armor 或 May Field 和保持距離。

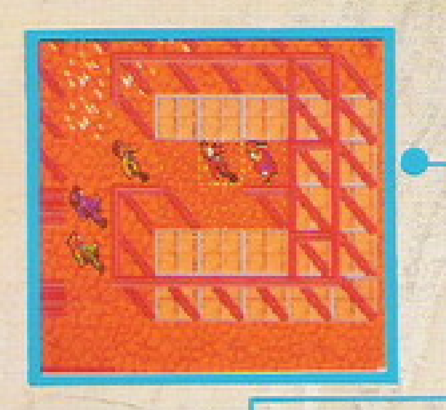
遊戲攻略

大・斗・笠

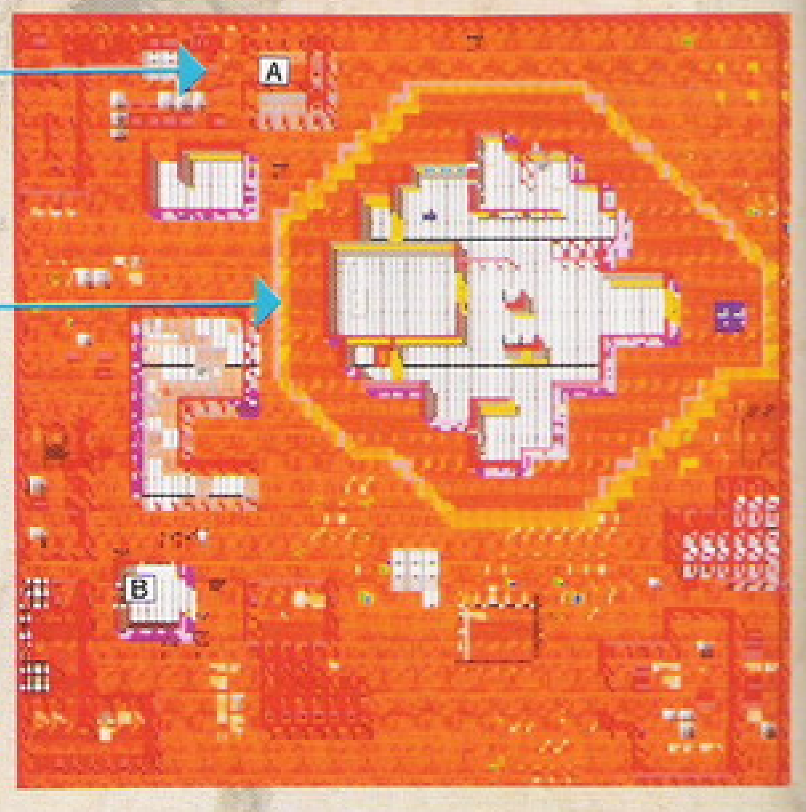
- Izar 星群
- Vindemiatrix 星系
- Vindemiatrix Ⅰ 號行星
- 危險程度：低度

Vindemiatrix Ⅰ——一個新的殖民地，同時也是OMEGA 的作品，機器人們驅策著這裏的殖民來進行建設，這裏的人由於改造教育的結果幾乎都失去了記憶。

在這裏你需要一張從 Arcturas Ⅲ上得來的Maint Card。







你在這裡只要做兩件事，第一是和A處的老人談話以得到 Funny Hat；第二是把 Maint Card 插入B處的電腦以獲得 Nav Beacon。你則可以得到 Nav Beacon 和 Funny Hat。

Alnasl 星群

心・理・治・療

- Alnasl 星群
- Alnasl 星系
- Alnasl Ⅰ 號行星

恭喜你，如果你能進入這裡，表示你已經打勝了本遊戲中最艱苦的太空戰鬥。

Ominar 是一個十分先進的種族，靠著人造的遺傳物質來避免身體的老化。他們控制老化所注射的微晶片最近卻遭到破壞，這些微晶片中不但包含了防止老化的遺傳物質，同時也包含了極多種的藥物和能傳輸知識的穩定劑。微晶片的破壞在這個太空站上造成了多起意外和暴力事件，連太空站長也瘋了，竟把自己鎖在房內，然而只有他具有修護微晶片的技能和知識。我們必須設法醫好他的神經病，以取得重要物品Control Spike。

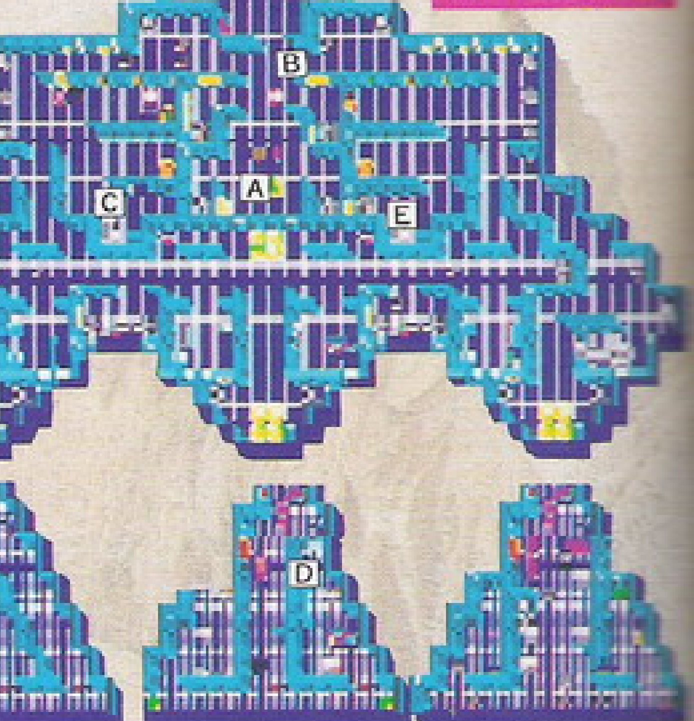
在B處站著一個瘋掉的 Ominar 人，先Save起來再和他談話，他如果認爲你把他當成瘋子就會引爆炸彈自殺，他最後一個問題是Am I sane? 回答No，他將會讓開。若你沒耐心和瘋子打交道，直接幹掉他也不妨，他所遺留的 Anti-Matter Grenade 看似重要，實際上一點屁用也沒有。

再和A處的 Ominar 人談話，他正在修理打開B處門的裝置，給他六個 Control Crystal 即可打開B處的門。Search 地圖上劃圈的櫃子可得到 Control Crystal，小心別 Search 到別的櫃子，這會引發威力強大的反物質炸彈。此處有個 Bug，就是門只能開一次，當心隊員卡在門中。

接下來要拿到Microtic Injector 和 PC Strandware 才能治好站長。太空站中有三個傳送站，但其中一個失靈了，你可以使用 Mindnet 把中間的傳送站切換到壞掉那個。和C處的 Omimar 人談話，他會傳給你使用 Mindnet 的技能，然後到中間的傳送站傳到D處以取得 Mindnet Key。左方的傳送站可以將你傳到有 Microtic Injector 的房間，該注射筒長得跟 Neutron Gun 一樣，別搞錯了。拿著 Mindnet Key Use 在E處，回答 Yes，如今中間的傳送站已可以傳到右方的房間。該房內有 PC Strandware，外表和彈匣一模一樣。確定身上有 Microtic Gun，Use PC Strandware 在B處的站身上，可得到 Control Spike。

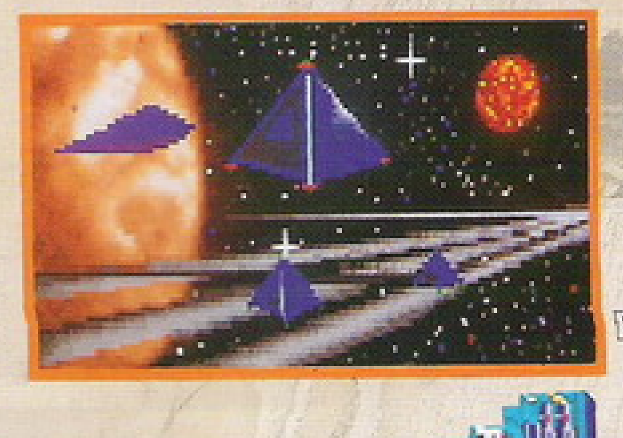
建議：

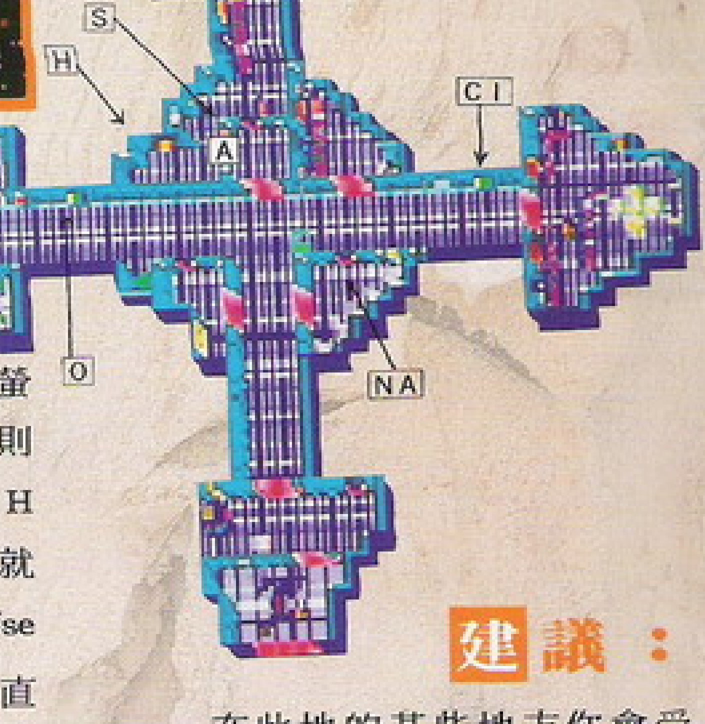
當心B處的門。同時也要留意若干神經失常的 Ominar 人，他們會無故殺人。



化◆學◆反◆應

- Alnasl 星群
- Vega 星系
- Vega 9 號行星
- 危險程度：中度
  （須進行軌道空戰）





一次失敗的實驗造成了Waypoint 9上的輻射外洩，高量的輻射足以在短時間內殺死站上的所有人。和 Alnasl I號的站長一樣，此地的站長也把自己反鎖在房內，不過不必理他。

這裡有兩道由密碼控制的門必須打開，A處的門旁顯示著"NaCl"，也就是氯化鈉的化學式，Serach 標有 Na 和 Cl 的螢幕以打開這扇門。另一扇門則標有"H_2SO_4"，Search 標有 H 的螢幕兩次，S一次，O四次就可打開。最後是B處的門，Use Control Spike 就可把門打開。直接幹掉裡頭的 Ominfjadin 可獲得 Escape Code，任務完成。

建議：

在此地的某些地方你會受到輻射的感染，隨時注意生命點數，別到處亂跑。

致◆命◆的◆結◆局

- Alnasl 星群
- Ascella 星系
- Ascella II 號行星
- 危險程度：極高度

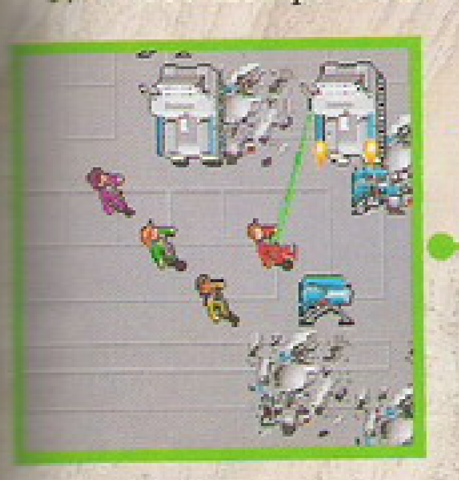
背叛 Ipremi 族的 Secundus 佔領了這個 Ominar 人的基地，並準備以此做為侵略行動的前哨站。這是天際寒星裡最後一個場景，Algo Cam 就在這裡。軌道空戰極其困難，倘若真的打，那只好…只好祭出 Game Buster 或 Pctools 來助陣。

登陸後直接走到B處，一路上記得 Search 地面以解除炸彈。Use Escape Code 在B處，可將A處的門打開，同時也會引來 Death Robot 的攻擊。配備 Super Laser 的 Death Robot 是本遊戲中最可怕的對手，不要戀戰，趕快進入門內，踩上C處的踏板，A門會立刻關上。



接著到地圖右上方的兩道門內拿取 Shroud of Kriq 和武器。Shroud of kriq 有起死回生的妙用，而武器房內有本遊戲最強 Cygnus Cannon 和 Dreadnaught suit 各四套，開啓武器房的鑰匙就在隔壁。有了這些裝備、武器，你的勝算會多一些。





破壞D和E兩處的電腦才能打開G處的門，Algo Cam 就在G門的第六間房內。破壞電腦前還得跟 Death Robot 及 Secundus 展開生死鬥，妥善運用 Shroud of Kriq 是致勝的關鍵。射擊F處的牆壁方可進入D處的電腦室。D、E兩地的電腦可堅固得很，要多射幾次才能射穿。G門之後的六個房間都有機器人，全數殲滅後就可以得到 Algo Cam。回到月基看看實驗室，八項零件全滿了，跳出實驗室，等著看好戲吧！



暗黑傳說
PROPHECY OF THE SHADOW

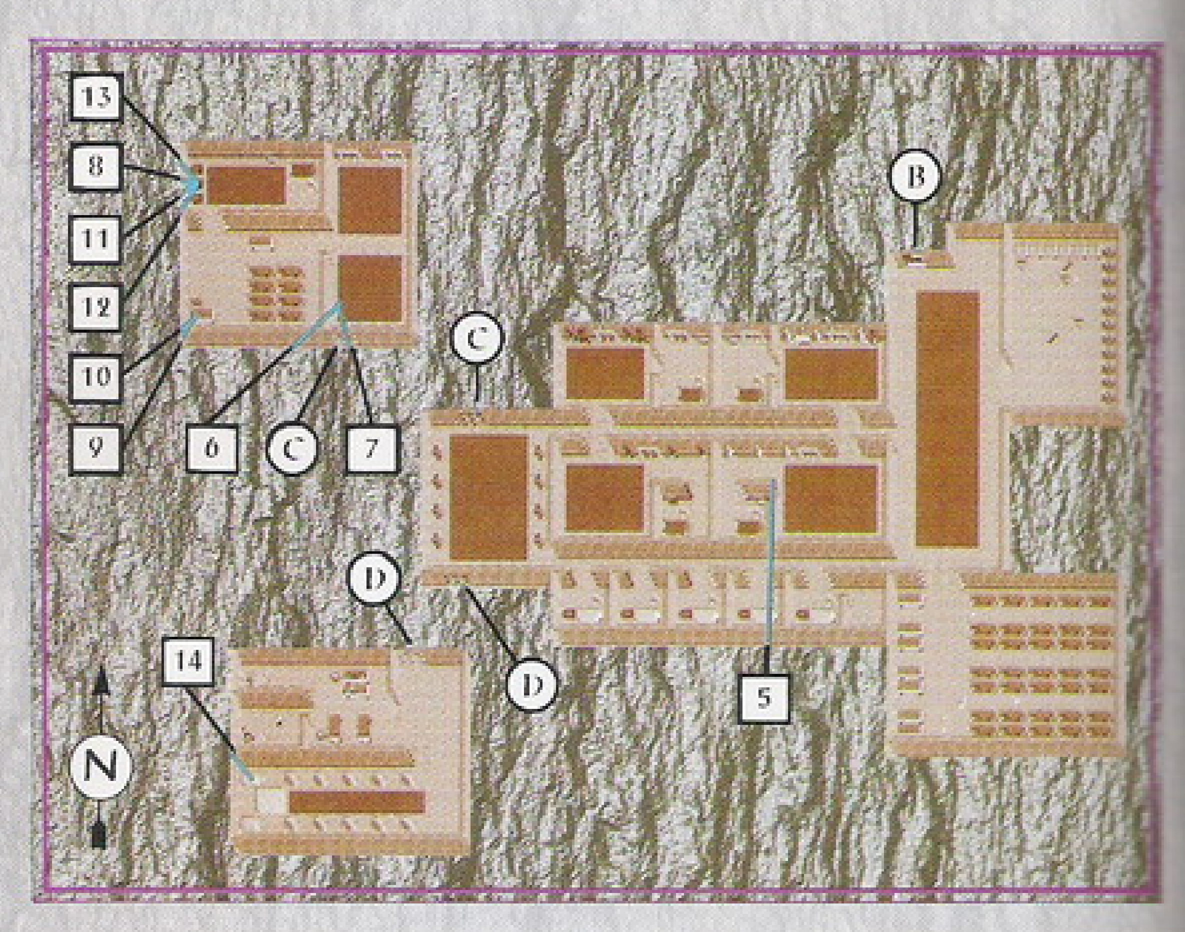
完全攻略(下)

/J・M・W・

甘泰思城堡2樓

- 5 象牙鑰匙（Ivory Key）
- 6 銅鑰匙（Copper Key）
- 7 烏木斧（Ebon Axe）
- 8 力量藥劑（Potion of Strength）
- 9 邪惡的筆記（Evil Note）
- 10 最後警告（Final Warning）
- 11 魔法藥劑（Potion of Magic）
- 12 邪惡的魔法書（Evil Spellbook）記載 lamia及necare兩種法術
- 13 錢袋（Sack of Silver）
- 14 邪惡的服裝（Evil Accoutrements）

沿路上殺了幾個士兵，上了二樓則遇到了一個女傭Fionda，原來她就是內應，在偷偷給了我Cam Tethe私人房間的鑰匙



之後便匆匆忙忙的走開了。打開了門，沒想到Cam Tethe還在裡面，他看來似乎是瘋了，費了九牛二虎之力才將他打敗，在他的房間搜到了一些物品及兩封信，其中有一封竟是要脅迫公主嫁給他，原來公主被關起來了，而在Cam Tethe的身上找到了銅鑰匙(Copper Key)及烏木斧(Ebon Axe)，其中烏木斧是遠近程均可使用的利器。

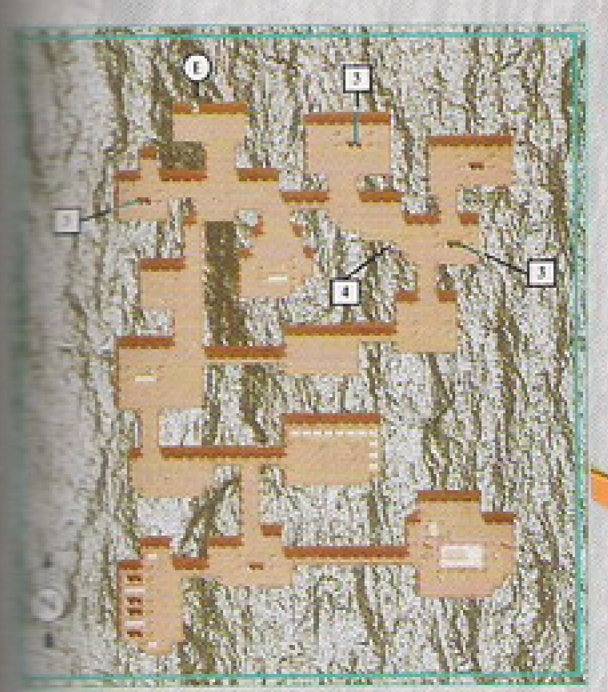


甘泰思城皇地下墓穴

- 3 寶石戒指（Jeweled Rings）
- 4 發霉的魔法書（Moldy Spell book），記載隱形、火山爆發、變形三種法術。



和甘泰思一對一單挑



隨後拿著銅鑰匙往下走，到地下一層的牢房，救出了公主。公主給我一支她從Cam Tethe房間偷到的烏木鑰匙，可以打開二樓刑求室的門。在刑求室找到了一套邪惡服裝，另外在一樓也發現了另一個往下的樓梯，一下去，原來是一個墓穴，有一個不死怪物把關。在此可以找到三個寶石戒指及一本發霉的魔法書，出了城堡，有人告訴我說在Granite東南方的沼澤中住著一個會和死人交談的女巫，到了那兒和她



公主 感謝你的救命之恩

說話時發現Larf和她交情不錯，於是把Larf的頭「秀」出來給她看。她驚訝地問明原委之後，告訴我如要學會與死人說話的方法，就要帶一瓶黑藥劑、一個Torlok的舌頭、一個Pango Fruit、一瓶蜘蛛毒液，正好身上有帶便如數全部交給她。



女巫住在沼澤中的小屋



從女巫那裡偷學復活法術

她把這些東西混合了以後高興地低聲的吟唱了幾個音節，我暗中將之記在魔法書中，她吟唱完了以後，我正想先離開，她卻叫我站住說：「你以爲你可以活著帶走這個秘密嗎？」說罷便甩個大火球給我，在閃過了這火球之後，爲了活命只好把她殺死了。在殺死她以後，好奇的我想試試與死人說話的法術，一用，沒想到施展不出來，據說金手杖可以施展所有威力強大的魔法，還是等找到了金手杖以後再說，所以帶著疑惑的心情離開沼澤，繼續探訪Shadow Sword的下落。



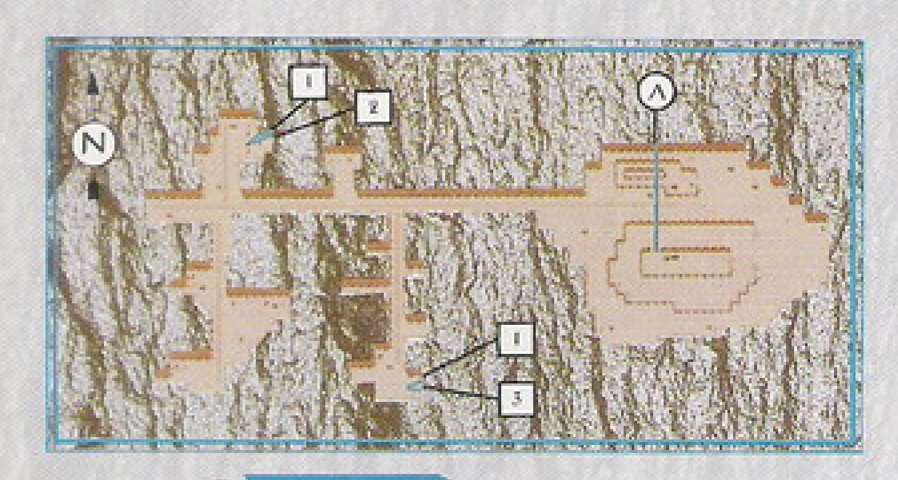
拜訪獵人宿屋的主人

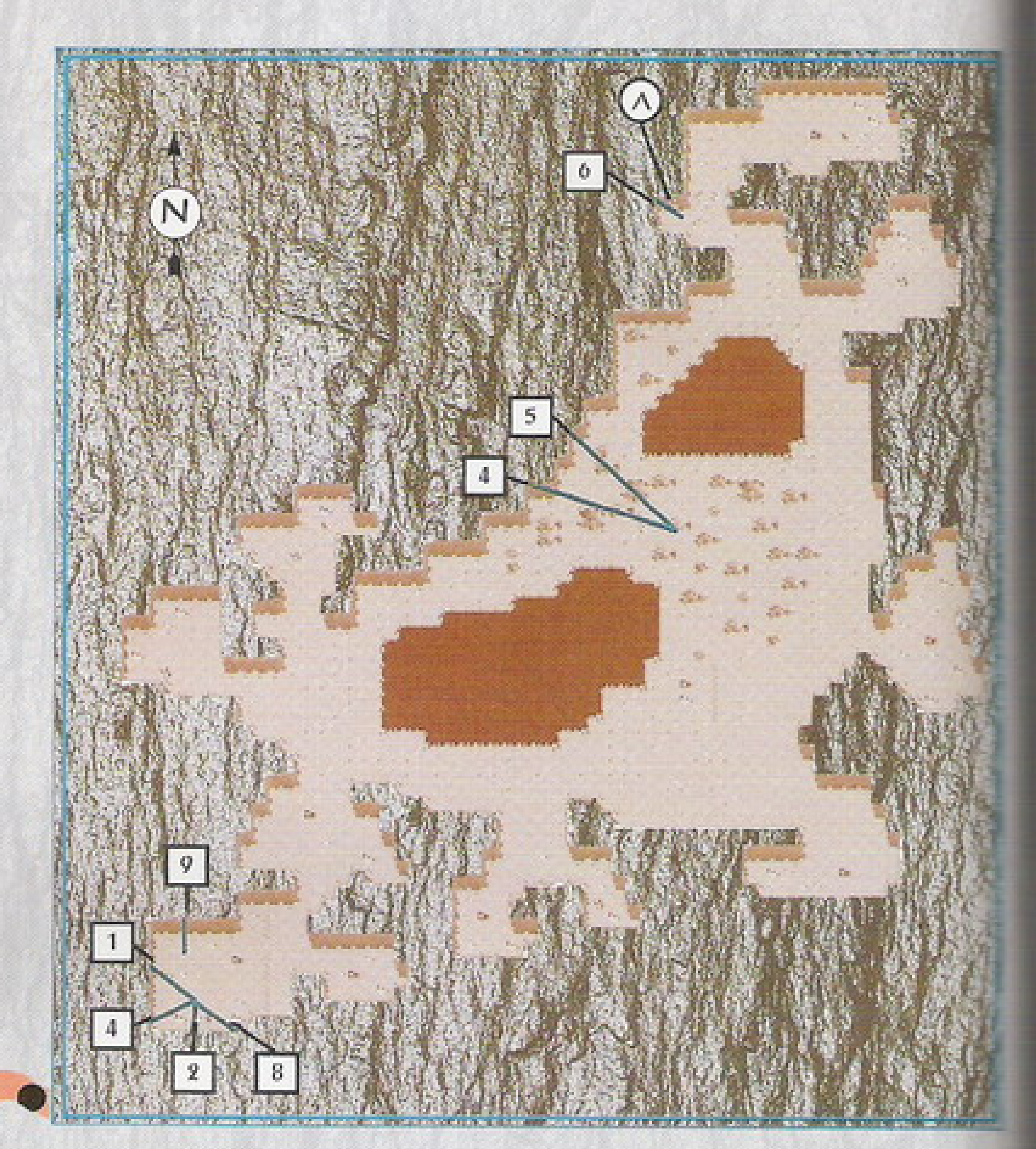


在銀礦坑和地精族大戰

在大森林的北部有一間獵人宿屋(Hunter's Lodge)，那兒的主人原來是Shadow Sword的最後持有人，不過他告訴我在和地精族(Gnome)在銀礦坑(Silver Mine)作戰時失落了，所以我便啟程前往銀礦坑。在地下二層遇到了Gnome的領導人，拿著Shadow Sword的他勇不可當。在花掉了許多「大補丸」後，終於得到了Shadow Sword，另外還有一個凍結時間

的卷軸。



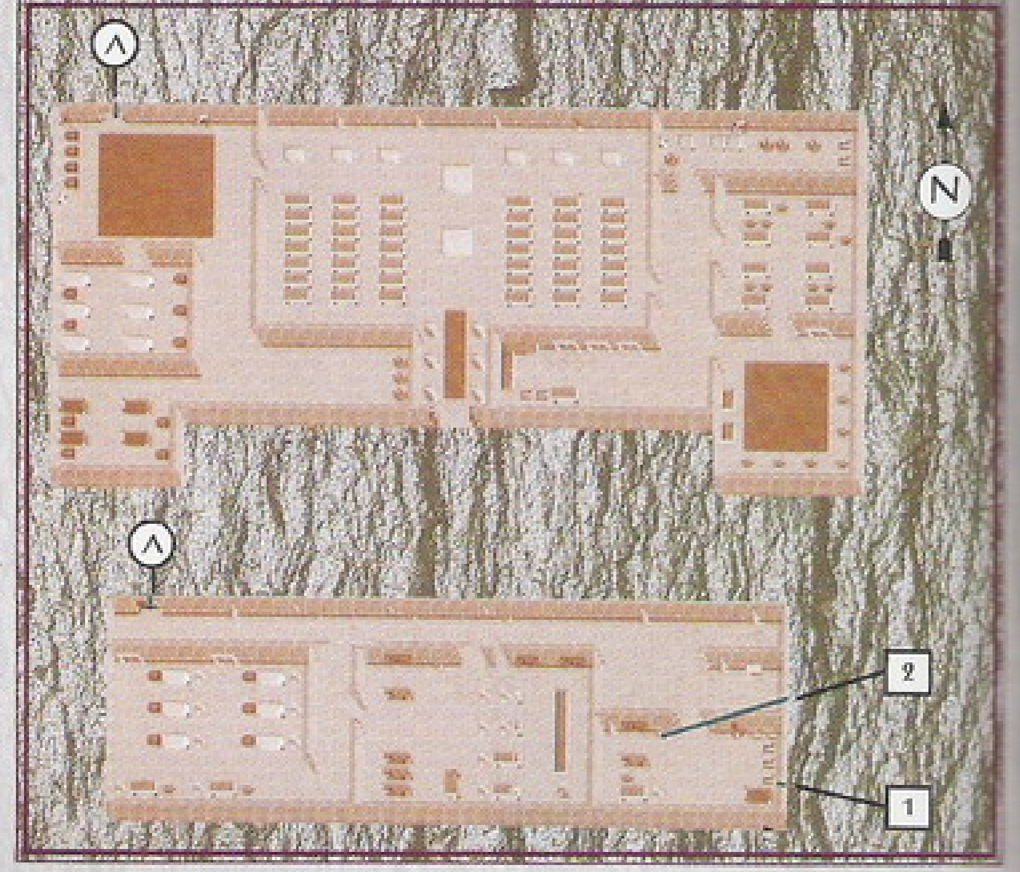


銀礦坑

1 錢袋 (Sacks of Silver)
2 療傷藥劑 (Healing Potion)
3 匕首 (Dirk)
4 老袋子 (Old Satchel)
5 西洋劍 (Rapier)
6 礦工的手札 (Miner's Journal)
7 油燈 (lantern)
*8 凍結時間的卷軸 (Time Stop Scroll)
*9 影之劍 (Shadow Sword)

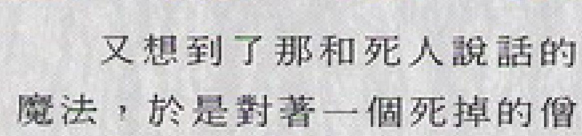

發現了幻影之扇！

據在 Granite 城堡得知 Cam Tethe 與北方 Malice 教堂的僧侶走的很近，所以我決定下一站到那兒看看。路上遇到了好幾個眼魔，我小心翼翼地各個擊破，得到一些藥劑，可在雜貨店賣個好價錢，到了 Malice 大教堂門口，裡面的人卻不讓我進去做禮拜，其中必有蹊蹺。從背包中翻出了邪惡服裝穿上，再去敲門，裡面的人就打開門讓我進去了。正當慶幸之餘，不料卻馬上被識破，只好在「神聖」的教堂中大開殺戒，殺到二樓最遠的一個房間內，發現了金手杖(Gold Catalyst)及幻影的扇子(Fan of Shadow)。



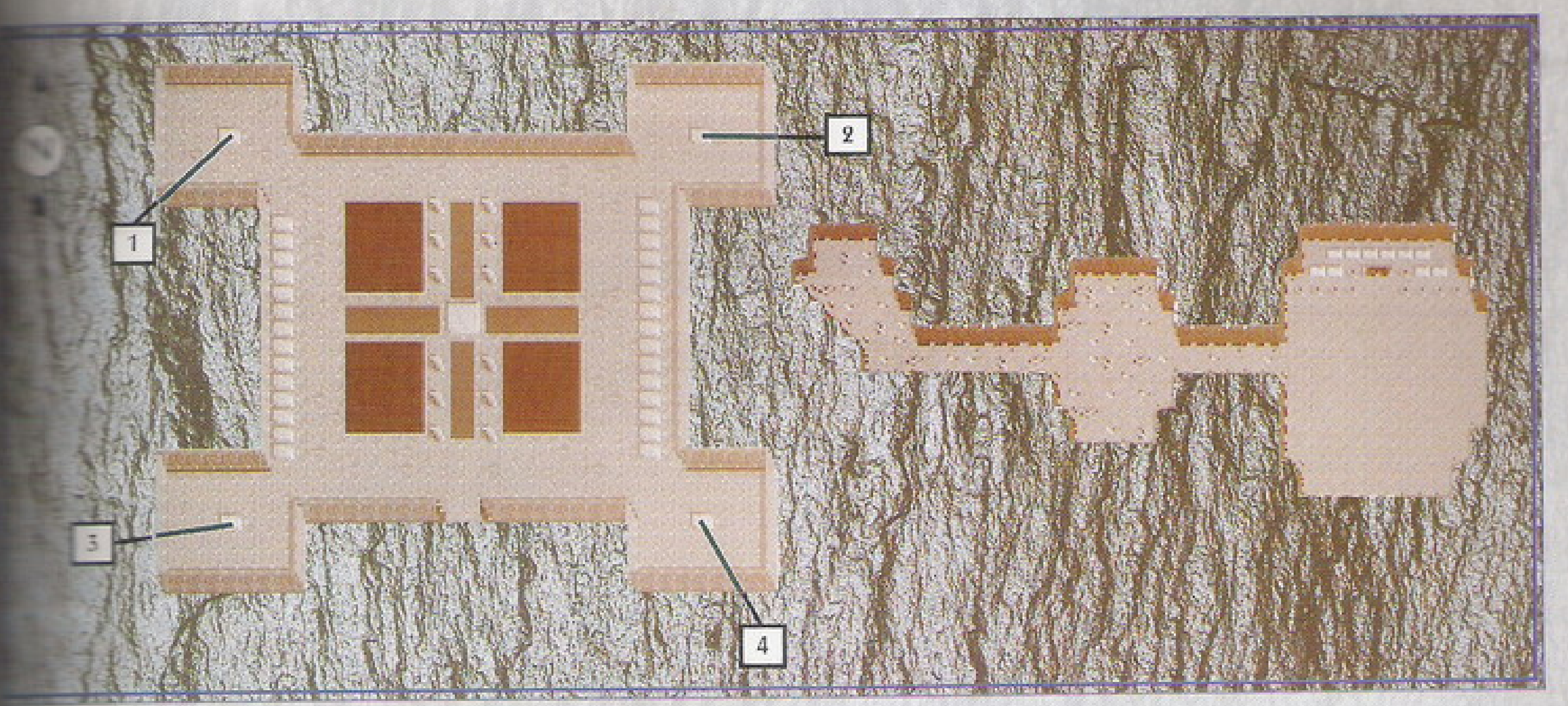
Malice 教堂

*1 幻影之扇 (Fam of Shadows)



又想到了那和死人說話的魔法，於是對著一個死掉的僧侶施展魔法，不料法力大量消耗，而僧侶又站了起來，原來是復活魔法。想到在Malice的村莊中盛傳著Abraxus將從他的墓穴復活，也許我應該先讓他復活，再用Shadow Sword徹底的毀滅他吧!出了教堂後，看到教堂西北方有一個傳送裝置，心想著大概和Abraxus有關，便踏上了傳送裝置，果真傳送到了另一小島上。逛一逛發現在小島東南方有一座城堡，該不會是


傳送到Abraxus的小島上



Abraxus 的城堡吧？帶著高度的警覺心進入城堡，裡面除了四角有石板外竟空無一物，讀了西北角的石板，上面寫的是有關土元素的特質，突然心念一動，把大地之杖「掉」在上面，不見了！其他三個如法炮製，東北角放Fan of Shadow，西南角放 Everfull flask，東南角放永恆之燈。在放了永恆之燈後，突然在大廳中響起一陣巨響，入口大門鎖上了，而大廳北邊打開了一扇門，抱著只有前進心情的我亢奮地走


進入 Abraxus 的城堡

了進去，裡面一片寧靜，真是所謂暴風雨前的寧靜，經過了九轉十八彎之後。終於，在最深處的祭壇上，我看到了 Abraxus……

面對著這大陸上一切邪惡的根源一幻影君主 Abraxus 的屍體，爲了要徹底地消滅 Abraxus，我用顫抖的手拿出了金手杖。療完傷後再施展了 Respirare(復活)術將他復活，經過一陣天搖地動之後，躺在祭壇上的 Abraxus 漸漸地甦醒過來，怒視著我，他顯然知道我的來意，看到他雙掌之間有一團火球形成，啊！那是焚化術，我趕緊跳開，躲在轉角處，裝備起影之劍（Shadow Sword），發現魔法能力都消失了。

Abraxus 的城堡

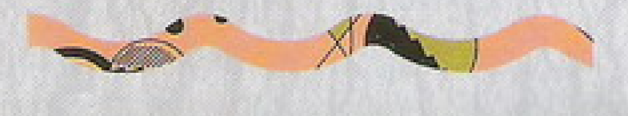
1 台座（Northwest Tabet）：用來放置大地之杖

2 台座（Tablet）：用來放置

幻影之扇

3 台座（Southweast Tablet）：用來放置聚水瓶

4 台座（Southeast Tablet）：用來放置永恆之燈




Abraxus 的屍體躺在祭壇上


Abraxus 復活後仍十分囂張


展開世紀大決戰

因爲只有 Shadow Sword 才能傷害 Abraxus，所以我深深地吸了一口氣，待 Abraxus 出現後，提劍上前與之搏鬥，兩人互相砍了好幾刀，我的體力也差不多了，掛出了免戰牌，在喝了一些恢復藥劑之後，又再度上前和 Abraxus 對砍。上上下下數次之後，藥劑也喝光了，體力也快沒了，只好使盡剩餘的力氣做一次捨身攻擊往 Abraxus 身上一砍，啊！沒砍中，正待接受死神的召喚時，咦？

Abraxus 怎麼倒了下去，原來他也只剩一口氣了，提起沈重的 Shadow Sword 往他身上刺下去將他釘在地上，只見 Abraxus 化成灰而毀滅了。這個時候，公主及眾人突然出現了，慶祝我殺死 Abraxus，解救了王國，也爲老師報了仇！之後我便雲遊四海，濟世救人。


完成任務接受英雄式的歡迎


從此與公主過著幸福快樂的日子

大陸地圖

A←→B
C→E
D→L
E→I
I→J
F→G
G→M
H→眼魔巢穴
J←→K
M→N

MALICE
GLADE
SILVERDALE
BANNERWICK
GREAT FOREST

GRANITE KEEP
GRANITE
FE!I SWAMP
WITHERING LANDS
JADE

M 27 19 21 22 E 20 24 25 28 32 26 G 23 H 29 F

P.S.：施展復活術前必須先丟棄影之劍，才能順利施法，施法完成後，再將影之劍撿起。

The End

地圖地點說明

① 老師的家
② Berrin 的家
③ 老師的工作室
④ 監獄
⑤ 強盜窩
⑥ 旅店
⑦ Sheriff 的落腳處
⑧ 寶藏所在地
⑨ Larf's Tower 的廢墟
⑩ Egan 的家
⑪ Chester 的家
⑫ Gerald 的家
⑬ Garen 的家
⑭ 公會大廳
⑮ 平民
⑯ Rhys 的家
⑰ 獵人宿屋
⑱ Urik 的墳墓
⑲ Maia 的落腳處
⑳ Chloe 的家
㉑ Torlok 的巢穴
㉒ 圖書館
㉓ 奇特的果樹
㉔ Fletcher 的家
㉕ 藥劑師
㉖ Gulian 的落腳處
㉗ 甘泰思的城堡
㉘ 地下水道
㉙ 地下墓穴
㉚ 銀礦坑
㉛ Malice 教堂
㉜ 女巫的家
㉝ Abraxus 的城堡

蠻荒地域系列Ⅱ

異域寶藏

攻略完結篇

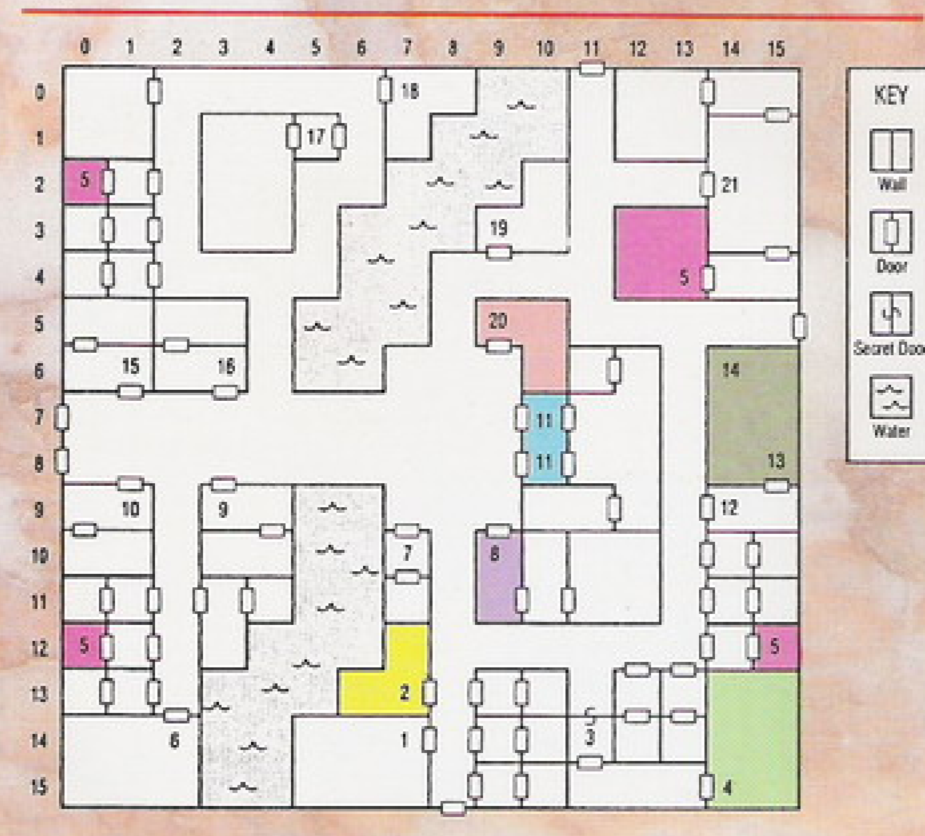


／毛豆

J：Yartar

到達 Yartar 時，你得知 Yartar 城的 Waterbaron 被綁架了，而敵人散佈消息說他被捉至 Tribor，希望 Yartar 城認爲 Tribor 是有罪的，而引發彼此之間的戰爭。

除了在街上會被攻擊外，在其他地方皆可休息。



2 ▶ Frydhaze's Shop，在這店中可買到你需要的雜貨，而其中較有價值的是斗篷“ Cloak ＋1”。

4 ▶ Kraken 在 Yartar 的總部，比起隊伍在“異域之門(Gateway)”中摧毀的小多了。打勝之後，若將來將 Waterbaron 救回來，可到 Waterbaron 的住處，接受他的贈與，如果沒有，趕緊到 Tribor 去救他。

5 ▶ Tribor 的使者躲在這，他會向你解釋他們的任務，並要求隊伍保持沈默不可張揚，如果隊伍拒絕，他們將會攻擊隊伍。

11 ▶ Waterbaron 的家，待救他之後，可到此領賞。

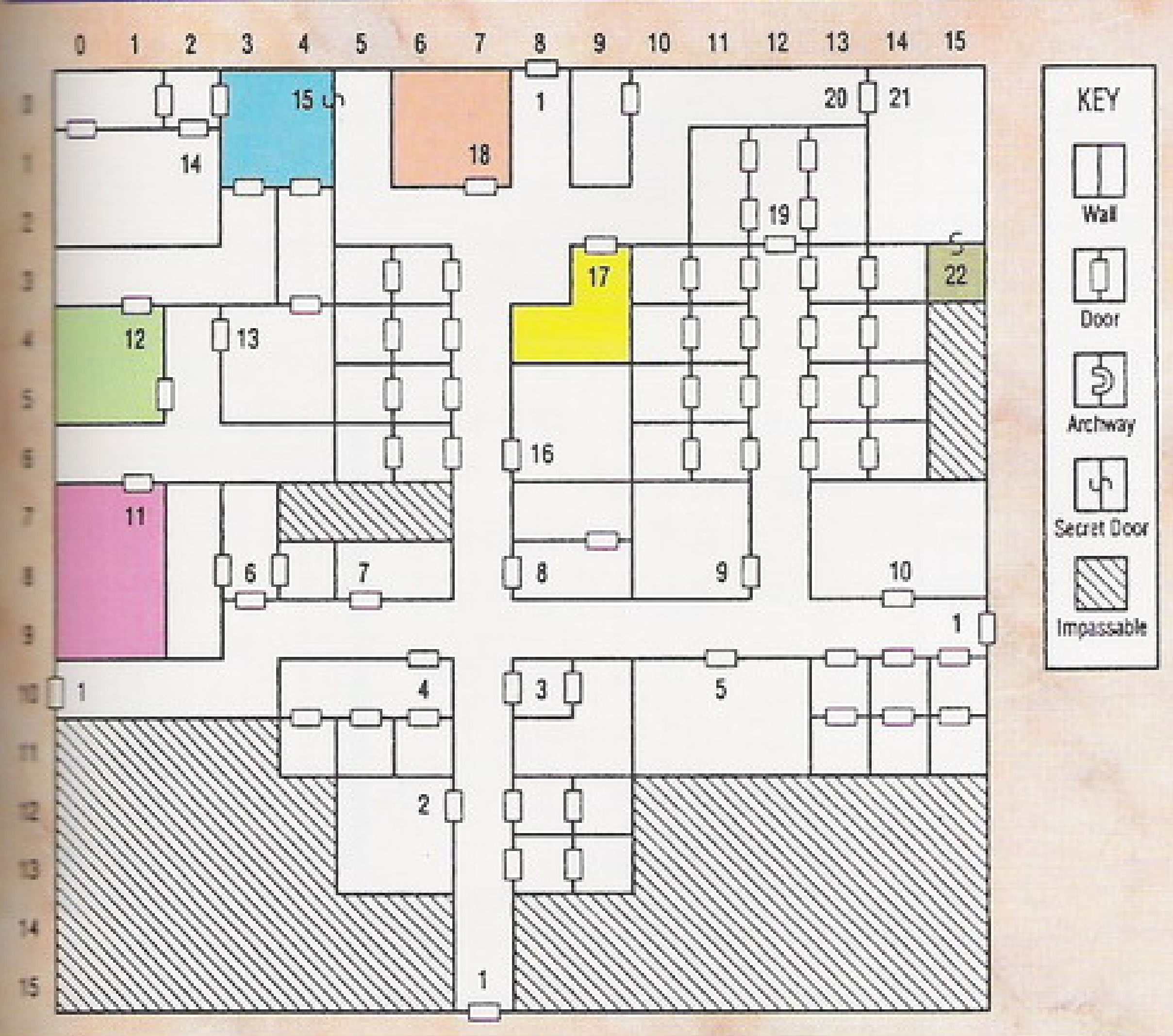
14 ▶ 在這裡如果用 SEARCH 指令會發現有關 Waterbaron 被綁架的消息和在 Tribor 時密碼“ Northwaters ”。

20 ▶ Yartar 城的銀行“ Vault ”，因爲在“異域之門”時 Amanitas 給的一張 Magic card，你可在 Neverwinter 和 Mirabar 提存東西。類似現今的連線銀行。

8 ▶ 如果你未解救 Waterbaron，在此你必須和 Kraken 的間諜作戰。

K：Triboar

Triboar 相信 Yartar 將在最近被侵略，所以正加緊加強戰備，在此隊伍要趕緊解救被 Krakens 捉住的 Waterbaron，快帶著他到 Triboar 的 Lord Protector 去阻止這一場即將發生的大戰。



1▶ Triboar 的守衛看守著入口，當隊伍進來時，守衛會問是否是從 Yartar 來的？如回答是，守衛將會認定隊伍是間諜，並隨時盯住隊伍，所以爲和平起見，回答 No 比較好。

11▶ 是 Kraken 在 Triboar 的總部中心，Waterbaron 被困在此，而在這又是另一場水晶爭奪戰，記得奪取水晶，打勝這場硬仗後，解救 Waterbaron 並帶他到城東方 Lord Protector 處去說明誤會，解除這場戰爭危機，同時也又完成另一項幸運紙任務，記得要回 Yartar 領賞。

12▶ Harpies 和 Hosttower 巫師看守著一雙神奇的快速鞋(Boots of Speed)，在這 Charm 法術會被雙方頻頻使用，如果同伴受到 Charm 攻擊，而又沒有 Dispel Magic 之類的法術，只好先將他打倒再救活他了。

15▶ 到 Kraken 總部的唯一密門。

17▶ 在這客棧內老板設計了一個測驗，如果通過還好，如果失敗小心賊會偷走許多東西，所以百害而無一利，乾脆不要進去。

19▶ Triboar 的守護者 Lord Protector 住在這裡，若隊伍被認定爲間諜，守衛會攻擊隊伍；如果在還未救到 Waterbaron 時想先離開 Triboar 會被守衛帶到這裡，所以記得一定得帶 Waterbaron 到這裡。

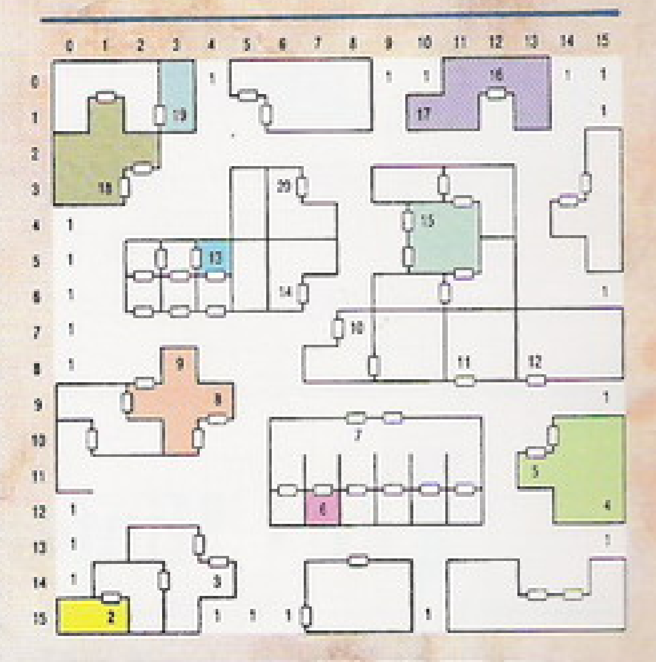
20▶ Yartar 的間諜守在此，要用在 Yartar 得到的密碼 Northwaters 才能進入。

22▶ 在這將 SEARCH 打開，會知道 Waterbaron 被困在西北方。

L：Longsaddle

在這 Kraken 賄賂了許多 Longsaddle 的領導者，準備利用農場去儲備攻擊 Mintarn 的戰力。

隊伍要先到中間的市場去救一位將被 Kraken 殺害的農莊主人，而後再將整個農莊中所有的 Kraken 全部清除，如果成功，大法師 Malchor Harpell 會出現並給你一枚抗火的戒指(Ring of Fire Resistence)和一把閃電魔杖(A Wand of Lightning)，這將又完成了一項任務。



2 4 5 8 9 17 18 19▶ Kraken 及怪物埋伏在此，打敗他們，並救出其中的主人。

6▶ 在早上 6 點和下午 3 點間，市場會相當忙碌，到此要救出這位農莊主人。

13▶ 若隊伍在到達之前，還未去市場救人，你須先救這位仁兄，他在獲救之後會告訴你到市場救他同伴。

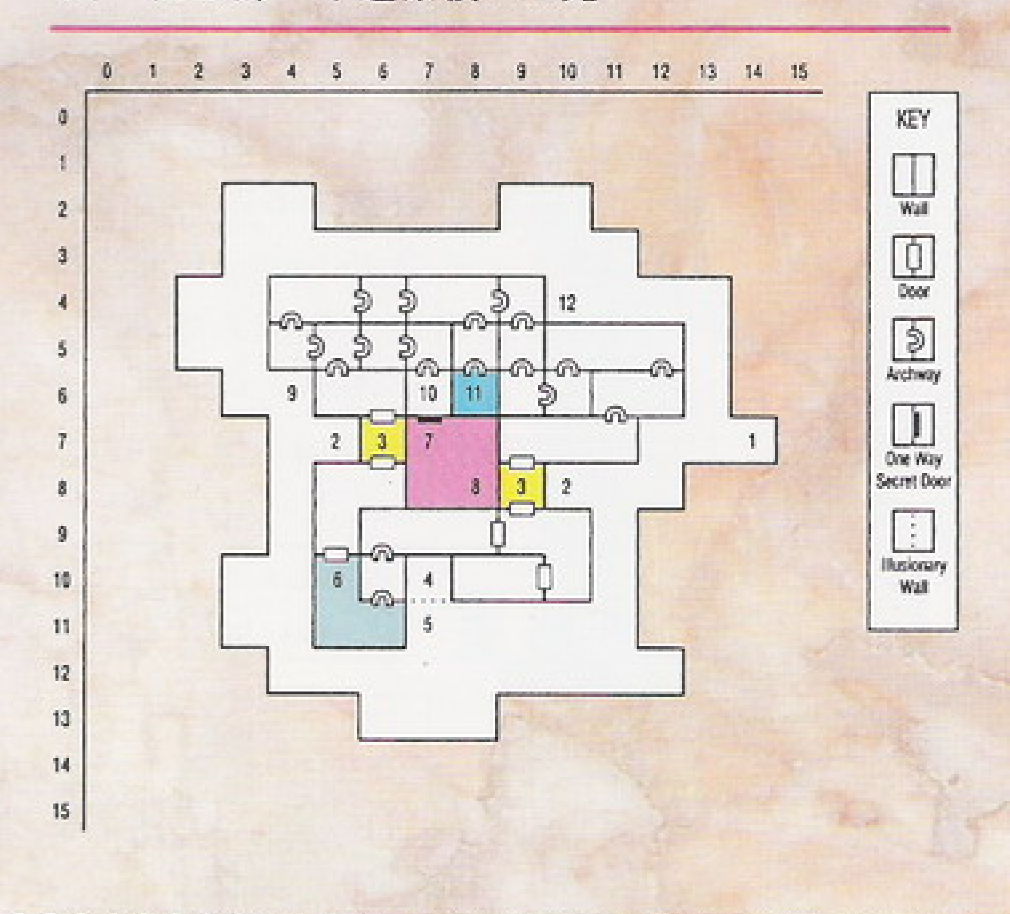
15▶ 大法師 Malchor 的家，當隊伍到時，卻已被 Karken 及怪物所佔領，你也必須清除這個區域。



Tower of Twinlight

位在Lovgsaddle西方湖中的塔。

這兒是大法師Malchor Harpell永久的家，如果你能幫他清除這個Tower，他將會訓練隊伍中的一位巫師，不過索價500元。



▶註：隊伍不用到這，亦可以完成遊戲。

1 ▶進出大陸的出入口。

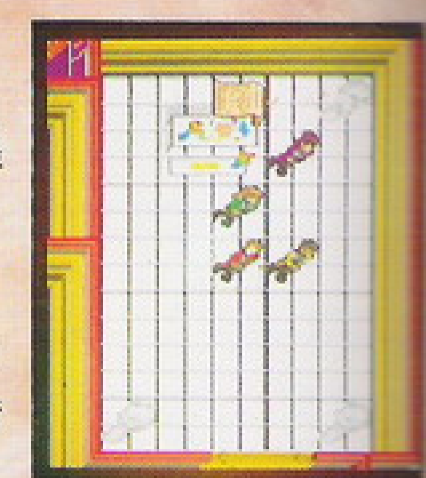
2 3 ▶一個陷阱，不過若隊伍要進入，就要從這才進得去。

6 ▶要清除的二隻怪物其中的一個，以Hack指令開始戰役，若選Retreat指令，怪物將先攻擊隊伍。

7 ▶到大法師家的入口，如果隊伍未清除那二隻怪物將無法進入。

8 ▶大法師訓練魔法師，一位魔法師以500元的價格，之後魔法師獲得經驗將被踢出塔外。

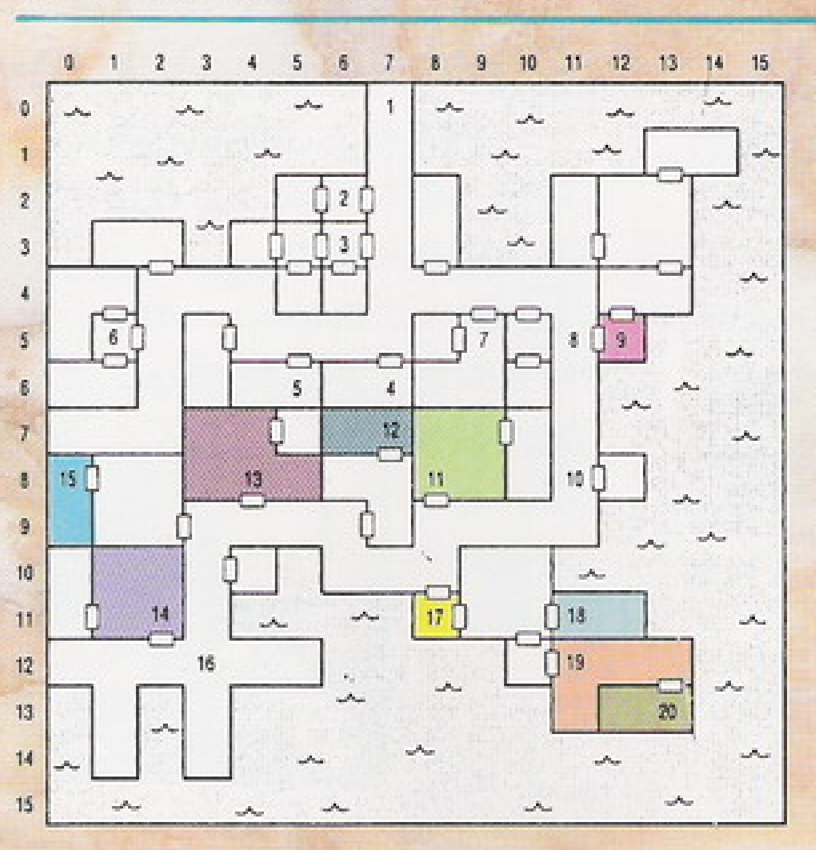
9 ▶你會發現一位老婦人，如果隊伍和她"座談"，她將會警告隊伍準備好武器，而若"Shake"搖她，那怪物將會發動奇襲。



11 ▶另一個要清除的怪物，不過這怪物要使用+3以上的武器才能傷害他，而亦可用Lightning Bolt使他速度變慢，而火球術卻反而會治療他。

N：Mintarn

邪惡聯盟以插有深水城旗幟的船攻擊Mintarn和Orlumbor，而使Mintarn的領導人Tyrant認爲深水城有意征服整個世界。隊伍到Mintarn的主要目的是揭發這個陰謀，並且將東南方被佔領的地方清除，而後將港口附近的五個商店也一併光復，這就算完成在Mintarn 的任務了。



1 ▶Mintarn的主要碼頭：當隊伍選擇離開Mintarn時，會有下列二種情況發生：假若Jagaerda在隊伍中，他將離去，不過待會兒在Luskan會再遇到；若Siulajia or Jarbarkas在隊中，則在當隊伍上船時，會被海盜綁走帶到Luskan，若隊中有人和他(她)相愛則她(他)會被此刺激而變得相當勇猛直至心上人被救回來爲止。

9 ▶當隊伍把邪惡的陰謀破壞之後，要到此見Tyrant，他會給你錢和一把強力的武器：Tyrant's Trident。

11 12 13 14 15 ▶要先將 11 12 13 14 先打敗才能進入 15 而 15 是其中最大的一間也是其總部，而這兒又是另一場水晶戰爭。

16 ▶高山巨人和Zheutil fighters躲在這兒，不過只在晚上才會攻擊人。

17 ▶當隊伍進入後會遇到在異域之門時的戰友Jagaerda，她要和你共同光復Mintarn。接受她，她可是一個相當好的戰士。

18 19 20 ▶是敵人的東南基地，將其全部打倒之後，隊伍會在 20 得到一把+2的弓和+2、+3的箭。一定要帶走，這可是遊戲中所能得到的最好弓箭。

O：Orlumbor

因深水城的攻擊，而使其領導者 Tulgar Wrigttson 相當關心情況發展，隊伍要將海盜的陰謀揭發並告知他。但不要因爲他而使隊伍不敢去 Farr Windward。

1 ▶ 這是由 Orlumbor 到 Farr Windward 唯一的通道，由碼頭有條直接的路可到 Farr Windward ，而其地圖在 Smuggler's Dock 上的地圖店中可以買到。

2 ▶ 邪惡聯盟在此，這也是最後幾場可獲得水晶的戰役，打勝之後，可以發現海盜在此破壞的證據，帶著它們到 Wringttson 處，便可再完成一項幸運紙任務。

5 ▶ 有關船的價格和時間表。

6 ▶ Orlumbor 的主要碼頭，如果你是先到這，則會和在 "Mintarn" 第一項一樣會發生那些事情。

11 ▶ Farr Windward 的行政人員在此的辦公室。

12 ▶ 魔法商店，在這有許多相當有用的物品。如：Magic-user scroll(Slow,blink,stinking clound) Magic-user scroll (fear magic missile,magic missile)。Clerical Scroll(Heul,Heal),Potion of extra healing,Poition of giant strength 和 Wand of Wand of ice storm。

16 ▶ Tulgar Wrightson 住的地方，要將證據帶來給他，而待會要從 Farr Windward 帶 Ougo 到此，那才能說服他將 Farr Windward 的囚犯釋放。

19 ▶ 到西邊便是 Farr Windward 的大門，是由 Orlumbor 到 Farr Windward 在 Orlumbor 的最後據點。

P：Farr Windard

這是一個相當奇怪的地方，在這的人前臂上都有紅色環狀的烙印，而只要有這烙印便不能離開 Farr Windard ，所以隊伍要解救這個村子的人。

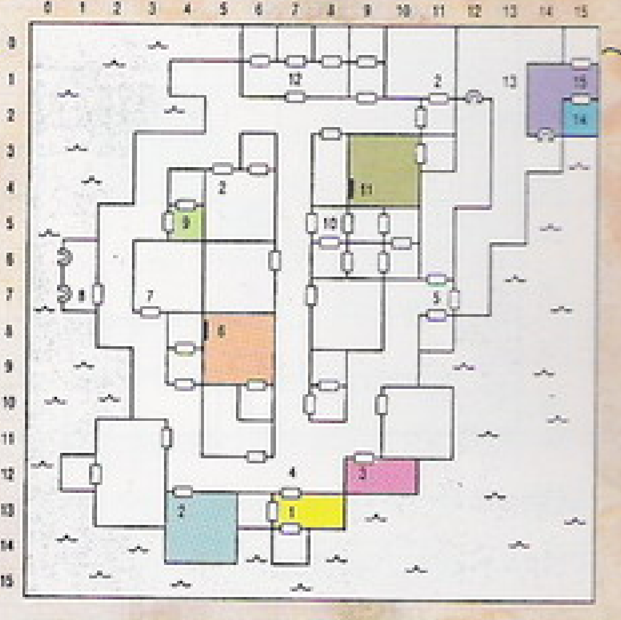
1 ▶ 這裡是 Haalbok 的房子，在這你會遇到怪人 Ougo ，他會要求加入隊伍，當然要讓他加入。待會隊伍要幫助 Ougo 和 Haalbok 解救村民，所以要相信他們的指引。

2 ▶ 若隊伍未完成在 Orlumbor 的任務，邪惡聯盟會佔據此地，打敗他們可得到更多有關 Orlumbor 的消息。

3 ▶ Filgister 的店，在這可買到 Boots lined with Farrberjiks。這是相當有用的鞋子，像跳躍鞋一般，使用它並選擇位置，則同伴便可跳至那，相當有用，只是所費不貲。

6 ▶ 進這裡有兩種情況：a)隊伍還未進入 11 的房間時，有守衛爲了保護 Farr Windward 的資料而攻擊你。b)當進去過 11 再到這，會打斷守衛正爲一位老人實行烙印的儀式，而守衛會攻擊隊伍。不管如何，打敗守衛之後，Ougo 會從守衛手中奪得烙印用的東西，而後會發現 Farr Windward 的領導者 Haalbok 並未死亡，而 Ougo 和他計畫如何解救所有 Farr Windward 的人。而他們的計畫是由你帶 Ougo 去找 Tulgar Wrightson ，而到了 Orlumbor ，Ougo 會利用從守衛奪得的工具同樣烙印在 Orlumbor 領導者 Tulgar Wrighttson 身上，讓他在兩難之下取消所有對有烙印人的規定和恥辱，這也救了所有 Farr Windward 的人。

9 ▶ 和 **3** 同之商店。



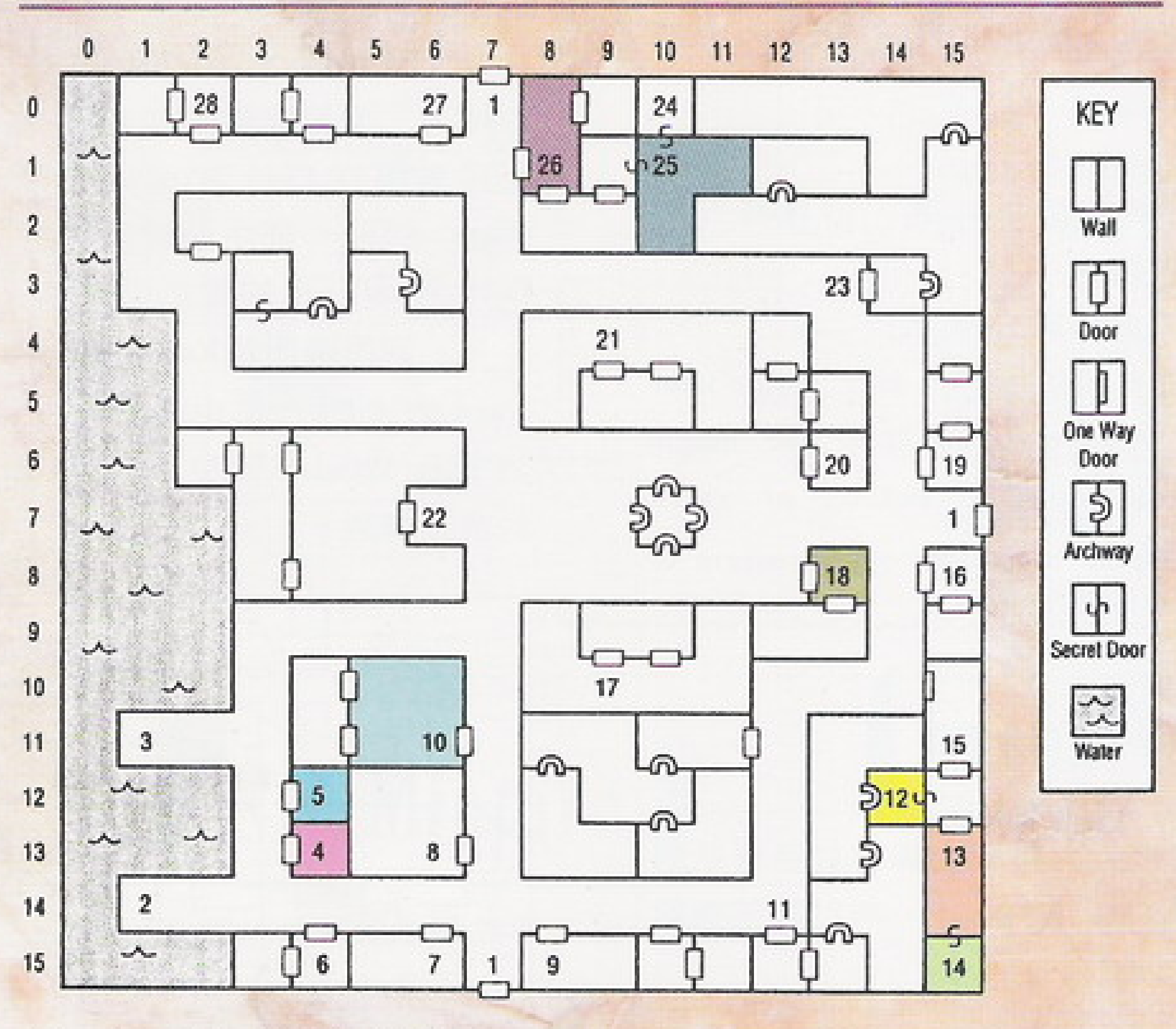
11 ▶ 和 **6** 相同，只是你若先至 **6** 再到 **11** 則大戰則會在這發生。

14 ▶ 隊伍被 Neverwinter 放逐的地方，也是以後船被海盜擊沈而到達的地方。

15 ▶ 有守衛看守，若隊中沒有 Ougo 則可自由通過，若 Ougo 在隊中時，且已打敗在 6 和11 的守衛時，Ougo 會假扮成雕像(將自己冰凍並用白布蓋住)，隊伍便可通過，若未打敗 **6** **11** 之守衛 Ougo 會要求隊伍回 Farr Windward ，若回答 No ，則 Ougo 會離開。

Q：Neverwinter

守衛會搜查任何進入或離開 Neverwinter 的人，以尋找失蹤的大使。除伍要儘量避免被搜查，有個方式可以安全的進出，便是利用船出入，出去時將船藏在城外，再利用船進來便可避免被搜查。不過通常躲不過二次便會被守衛捉至 Lord Nasher 那兒而被丟至 Farr Windward，等你再從 Farr Windward 回到 Neverwinter 時，Nasher 會發現錯了，所以呢除非你能快點救出所有的大使，否則守衛會一直盯著你。



註：如果隊伍還未解救 Daggerford 的人們，及清除 Way Inn，則守衛不會讓隊伍進來。

1 ▶ 守衛會搜查每位進出的人。

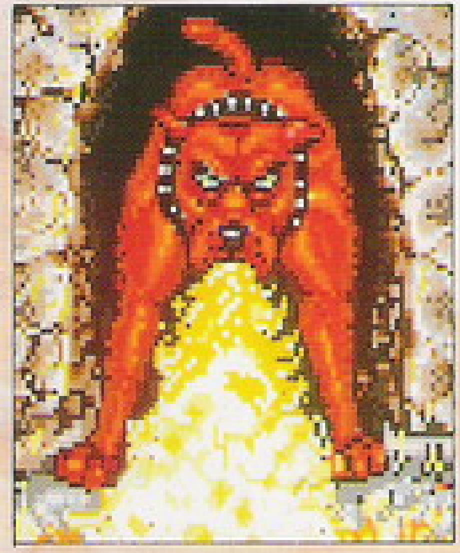
2 ▶ 南邊的碼頭由此可到 Orlumbor 或 Mintarn 。

3 ▶ 北邊的碼頭，直到隊伍到 Mirabar 參加會議之後，才可由這到 Fireshear 。

4 **5** ▶ 售票處（2-4 ，3-5）

11 ▶ 到 Bus Gardens 的門，在裡面有位被困的大使。

12 **13** **14** 打敗 **12** **13** 之後，可在 **14** 救到從 Mirabar 來的大使。







18 ▶ 在 Neverwinter 的銀行 Vault 。



22 ▶ Lord Nasher 的家，若你救回所有的大使，可到這領賞。

10 ▶ 來自 Neverwinter 的大使被困在此。

26 ▶ Fat man's Table，在其後有位大使被困著，進去之後切莫和他談話 (Talk) 否則看守的人會發動奇襲。

25 ▶ 這又是一場水晶戰爭，不過如果水晶都有了，那就快點幹掉他們吧！到裡頭救大使。



27 ▶ 另一家魔法物品商店，其中有許多好東西，如下：

▶ Magic-user Scroll(Disintegrate,protection from normal millile,burning hands)

▶ Magic-user Scroll(Rays of Knock,Strength）。

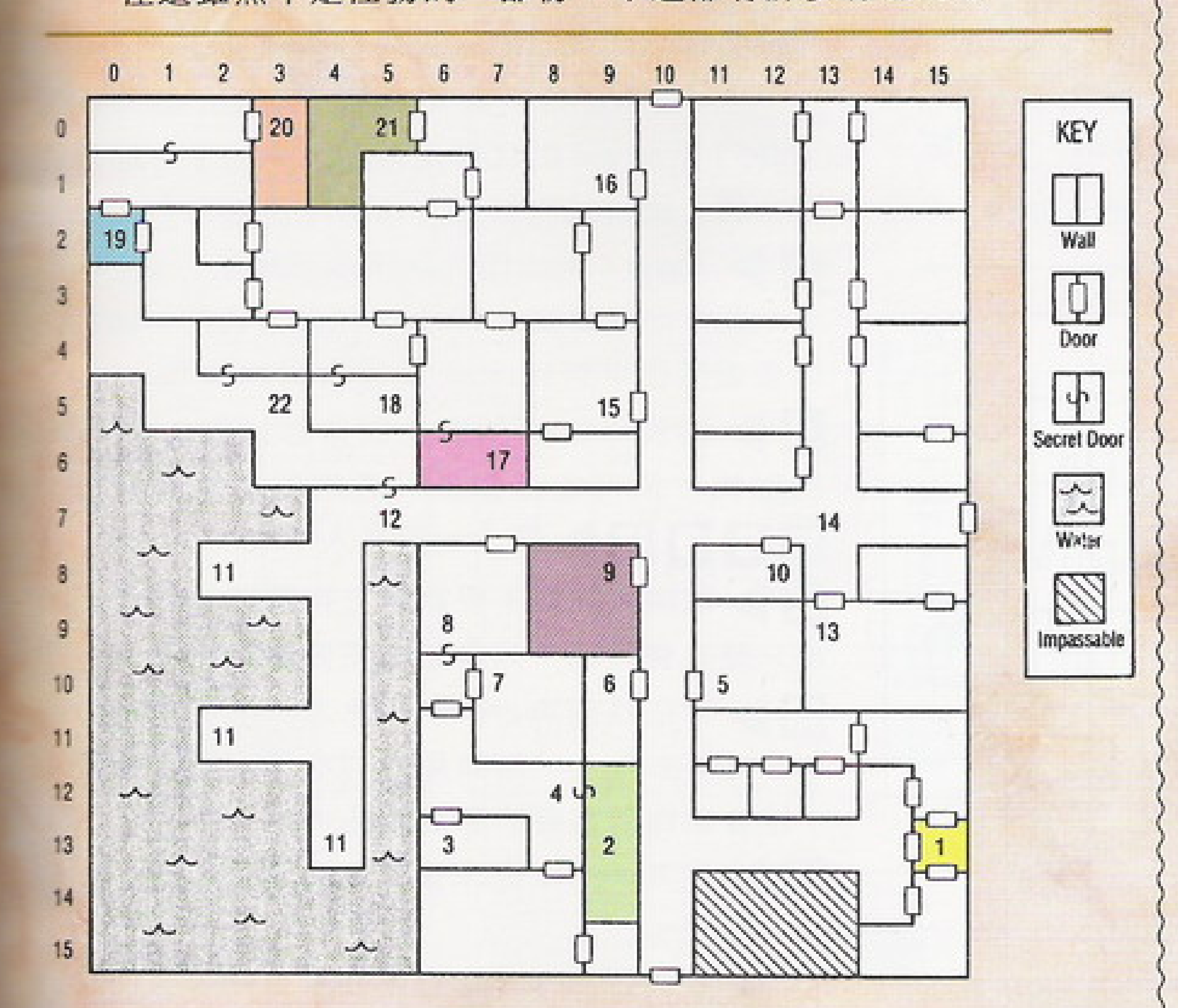
▶ Cleric Scroll(Neutralize Poision,resist cold)

▶ Cleric Scroll(Raise dead, cure critical wounds)

▶ Staff of striking 和 Potion of Speed ，這些都是值得買的。

R：Port Wast

在這雖然不是任務的一部份，不過卻有許多有趣的事。



1 Port Llast 第一船長 Haeromos Dothwintyl 的家，當你打敗在無蹤海的海盜後，可到這來領賞。

2 幽靈 (Spectres) 住在這，當被問到怕不怕黑時，記得要回答不怕，否則幽靈會突襲隊伍。

9 Port Llast 港口主管的辦公室，要告訴他有關海盜的事。

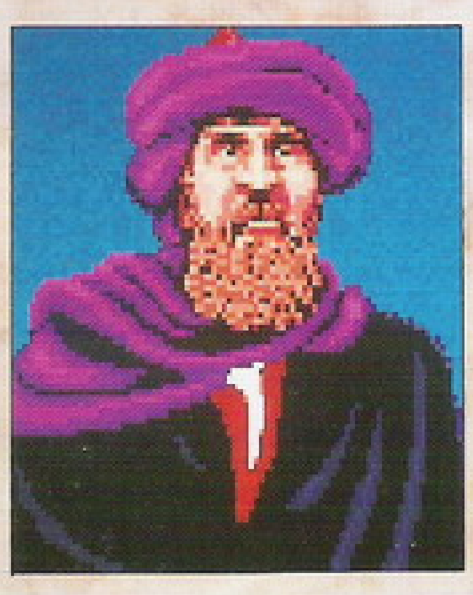
11 無蹤海之旅由早上 9 點到下午 4 點都有船，其細節詳見下面一段。

12 到 Kraken 堡壘的密門。

17 一位牧師獨自在這休息，若隊伍不攻擊他，他會給你許多有用的消息，見手札 57。

19 一位巨大的鐵人 (Iron Golem) 擋在此處，同樣要 +3 以上的武器才能打倒他，而 lightning bolt 可減慢他的速度，而火球術卻會治療他。

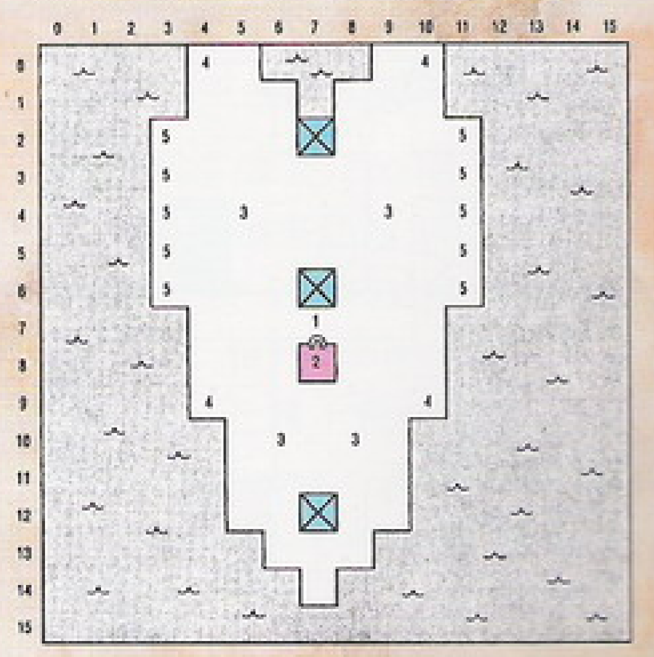
20 Kraken 總部，若你在打敗海盜之後才來，這兒將只有一個人看守，趕緊幹掉他，不要讓他有求救的機會。若你還未打敗海盜，則這兒將有一大票人，所以最好經歷無蹤海之旅打敗海盜之後，再攻打這兒。



21 一位身著黑袍的間諜在此，趕緊打倒它，否則他會施用 Slay living spell 對你相當不利。

S:Trackless Sea Tours

當你搭上船之後，海盜不久便會攻擊船，船長和船員將會棄船，而隊伍也可以這麼做，不過最好是能留下來打敗海盜，再將船開回 Port Llast。



▶註：不要在打倒海盜之前休息，否則會讓海盜順利登船，要利用在船上的火炮將海盜船擊沈，如果不幸沒有全部擊沈，也要將所有上船的海盜及巫師全部趕下海去。

1 決定留下，隊伍所在位置，要趕緊到艦橋。

2 艦橋，要把船的方向轉向 Port Llast，爭取時間開砲。

3 若隊伍無法將海盜船擊沈且不願和其交戰，可躲在這，到 Laskan 再逃走。

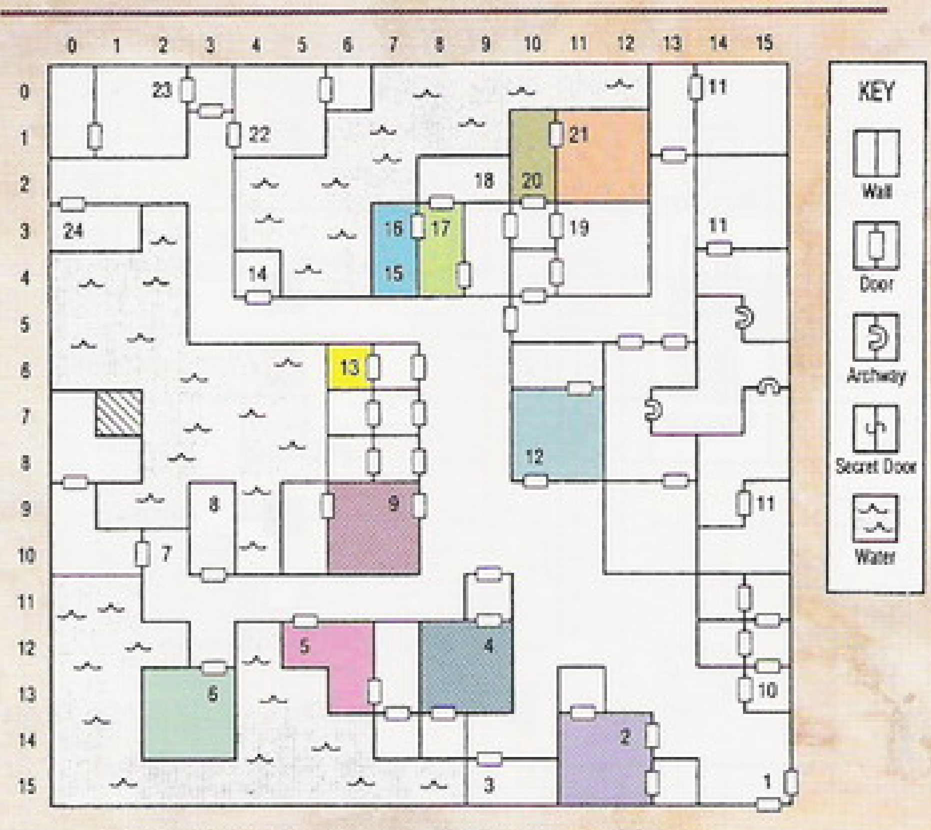
4 大砲所在，利用它擊沈海盜船。



6 如果隊伍改變主意，也可利用在這的救生船逃走，不過要在海盜到達之前才可離開。

T：Luskan

當隊伍完成所有任務後，便可到Luskan，不過若仍有任務未完成，則有很多事不會發生。所以最好先用Crown和Amanitas聯絡，看看是否有其他任務未完成。



當隊伍到這時可能有下列兩種狀況。

▶ 1. 第一次到Luskan，隊伍要做下列的事：

a. 找到Jagaerda，她將送隊伍至Ruathym去救Redleg。

b. 解救被海盜劫走的Siulajia或Jarbarkas。當隊伍發現她或他時，她會重新加入，若此時Ougo還在他便會離開隊伍。

▶ 2. 當你從Ruathym回到Luskan時：

Redleg離開後，趕緊找她，救她，因爲她送大夥到Ruathym的代價是被敵人抓住了，所以趕緊救她，她會加入隊伍，幫助隊伍逃出Luskan。

1 ▶ Luskan的大門，如果你要離開，Jagaerda會離開你而繼續留在Luskan和海盜戰鬥。而在此你要選擇往東到Mirabar或往南到Port llast。

4 ▶ 船長Suljack的家，如果你付出身上20%的財物，便可在這休息，否則你必須打敗他才行。

5 6 9 12 ▶ 同上，只是人不同。

2 ▶ 陷阱，在這不要試著去打開門，一切努力都只是浪費時間，只會招來更多敵人。

13 ▶ 隊伍找到Jagaerda的地方，她會要求你到Ruathym去救人，而如果你的水晶尚未收集齊全，她會給你所需要的那個水晶。

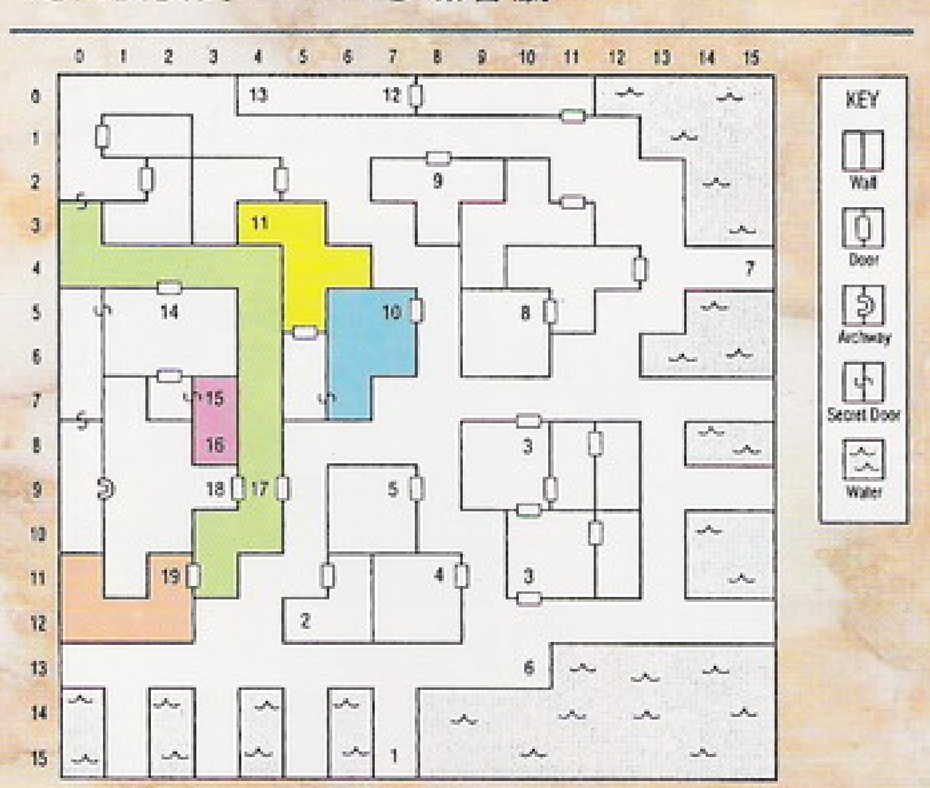
15 ▶ 從Ruathym回來後，你會發現Jagaerda被綁在這兒。

▶ 守衛認出Redleg打敗守衛後Redleg便回到Ruathym。

20 21 ▶ 被海盜抓走的NPC:Siulajia或Jarbarkas，打敗守衛便可解救她(他)。

U：Ruathym

在這要救Redleg船長，這是最後一個任務，之後便要到Mirabar參加會議。



1 ▶ 登陸的地方。

7 ▶ 在Ruathym的最後一場戰爭，也是回Luskan的地方，因Redleg要到這裡取他的小艇，隊伍會被敵人發現而發生大戰，不過也有方法避免，就是救出Redleg之後不要讓他加入，讓他自己回來取小艇，那便不會因人太多而被發現，待會敵人便會離去。

10 ▶ 古屋，如果Redleg在隊中，則可在這安全休息，若沒有他則不死怪物會攻擊隊伍。

11 ▶ 不死怪物在這兒，不過若打敗它可得到寶物：The Bloodaxe和The Redshield。

16 ▶ Redleg的囚房，不過如果你在18救了他，那這兒便是空的。

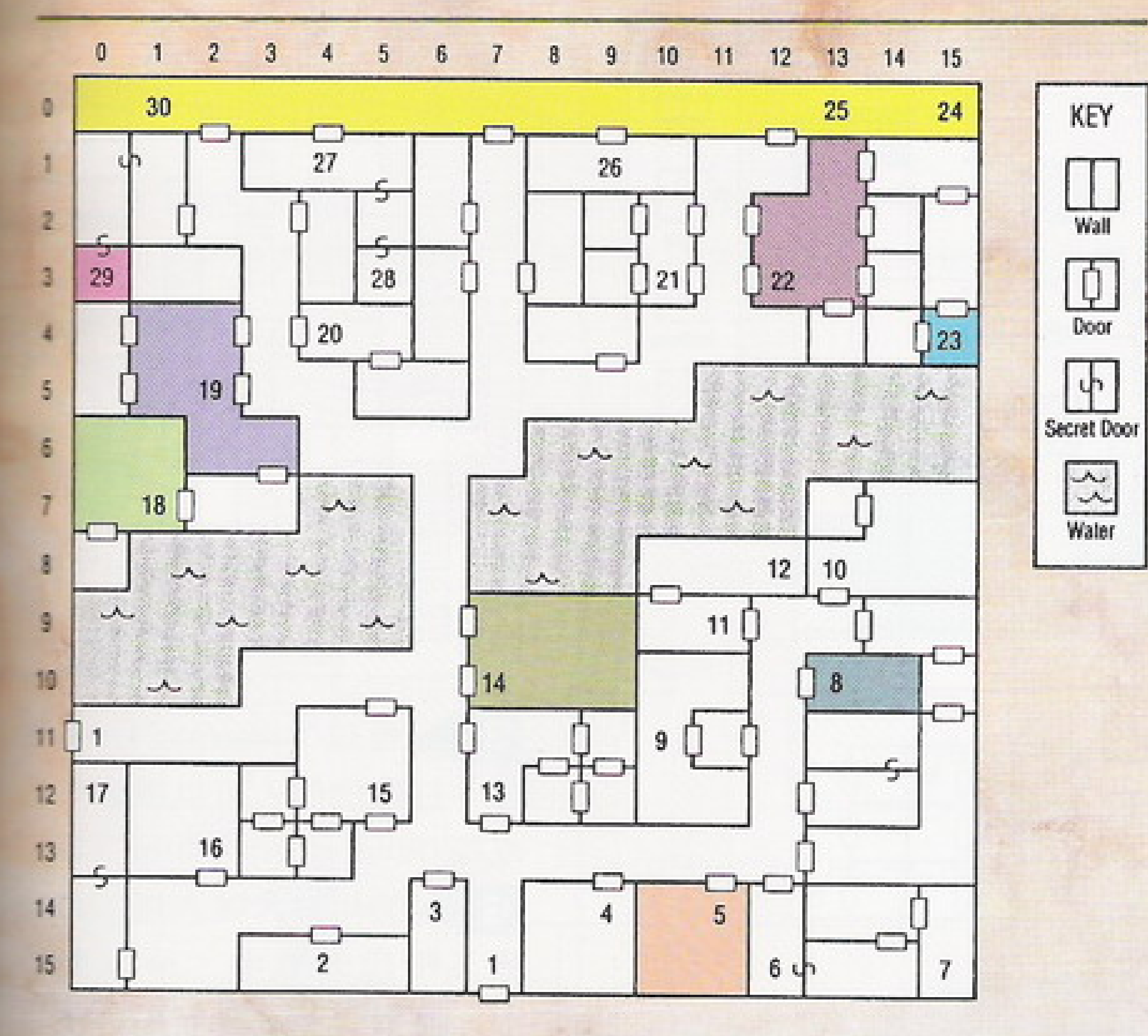
17 ▶ 往西是主禮堂，在這你可以聽到Redleg在裡面對人發表演說，在這你有三個方式：(1)撞開門，不過這只會使敵人警覺而將Redleg帶至牢房中(2)潛進去(Sneak into)，Redleg會注意到你，馬上表明你的存在(Announce Presence)，可是一不小心卻有人看見你，將禮堂的敵人清除之後，便可救出Redleg，如果他要加入，務必拒絕他，免得還得打一仗。(3)不做任何事。

19 ▶ 守衛室，如果你強行進入會有人從背後偷襲

V：Mirabar

隊伍到此已經接近故事的尾聲了，在此之前隊伍要完成先前共9個幸運紙任務才能參加會議，向與會的人說明是Luskan的計謀和Hosttower的誤導，而深水城是無辜的，這算是完成故事的第一部份，而後便是打敗在Ice Peak的另一項陰謀。

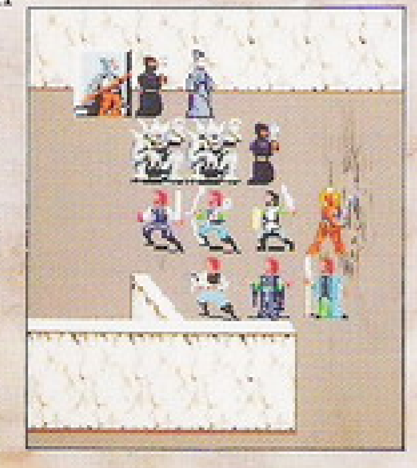
註：特別記得要去見人類領導者 Elastul Rauryon 和矮人王 Steelfist，可得到許多好助手和好武器。



5 ▶ Mirabar的銀行，和在Yartar及Neverwinter的銀行相連線。

8 ▶ Mirabar城的魔法商店，提供隊伍更多魔法物品：

- ▶ Miagic-user Scroll(Fire shield,protection from normal missiles, shield)
- ▶ Magic user Scroll(Hold monster,charm monster,hold person).
- ▶ Magic-user Scroll(Gone of cold,stone to flesh,flesh to stone)
- ▶ Cleric Scroll(harm,couse critical wounds)和rod of stone to flesh及potion of giant strength記得要多帶點hold和charm的法術，這對以後每場硬仗有相當大的幫助。





14 ▶ 會議場，在這要將證據公諸於世，不過途中來自Neverwinter的使者會開溜，他是一個假扮的Kraken，而更多的敵人正準備衝進來救他。這是場大戰，敵人會



源源不斷出現，趕緊將之完全消滅，免得敵人繼續增援。

18 ▶ 在這是Elastul Raurym的住處，如果你隊中已有一位NPC，接受他的貼身侍衛Kriiador和Hammer +3。

▶ 註：千萬不要拒絕Gauhok再接受Kriiador，這會使矮人王Steelfist生氣，如果有兩個空位，則都接受。

19 ▶ Elastul Rourym的前門，唯有在會議結束後，才能進去。

22 ▶ King Steelfist的前門，唯有在會議後，才能進去。

23 ▶ King Steelfist的住處，若隊伍還有空位，他會介紹他兒子Gauhok(見18)，若沒有空位，則會給隊伍一把Golden battle axe+3。

25 ▶ 若隊伍幫矮人打敗紫色大蟲(Purple Worms)，矮人會給隊伍寶石，而待會兒回來，會再給隊伍一把雙手劍+3。

24 ▶ 空的礦坑，任何人進去只會受傷，而不會得到什麼。

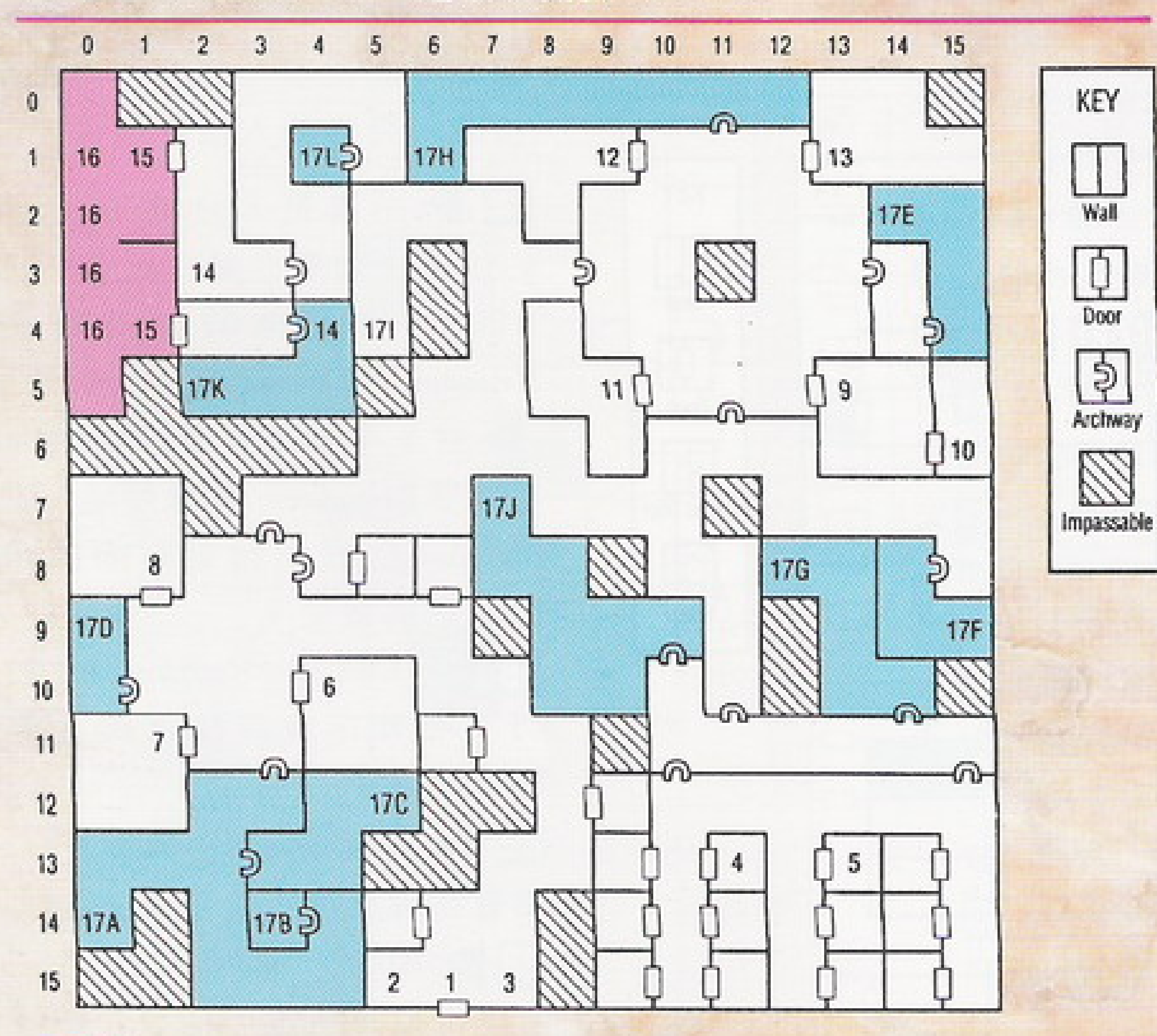
29 ▶ 四個從Hellgate Keep(一個相當大而且有力的不死組織）來的黑袍間諜，在每次攻擊時一定要打中每一個人，否則他會施「即死術」(Slay living)，相當危險。





W：Fireshear

只能從 Neverwinter 搭船到這，不過隊伍必須完成第一部份才能到此，這裡也是隊伍唯一能搭船到 Ice Peak 的地方。不過當你到達到卻發現這裡已被攻擊，且在這 Yeti 已經綁架其三位領導者，隊伍在這裡有兩個任務需完成。①解救城市的領導者。②打敗在港口碼頭的 Yeti，這樣才能到 Ice Peak。



15 ▶ Fireshear 的碼頭，由眼魔 (Beholder) 守著。

而這場戰役分成兩部份：而在其中並沒有時間休息及記憶法術，所以要事先多準備可用的卷軸 (Scrolls)。

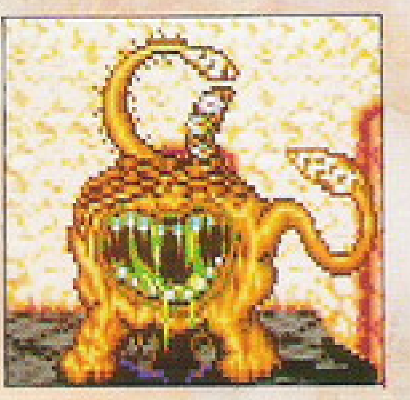
▶ (1)Ice Hounds 和 Yeti 會攻擊你，要記得留點法術後面用。

▶ (2) 現在眼魔和個人侍衛 Yeti 出現，眼魔會施 flesh to stone, disintegrate 和 death ray ，所以好好利用 hold monster 或 charm monster 找些擋箭牌，而後面趕緊用 +1 的箭射它，而法術對眼魔而言就像乒乓球一般會反彈回來，把法術留著對付其他 Yeti 。

16 ▶ 到 Neverwinter 或 Ice Peak 的船，如果法術卷軸不夠，可要花點時間回 Neverwinter 甚至 Orlumber 和 Mirabar 買，相信對日後的戰役會有相當大的幫助。

17 ▶ 下列是由 Fireshear 到 Firemine 的梯子相對位置，要到碼頭定要經 Fire mine 到達。

Map Number	座標 (Fireshear)	座標 (Firemine)
17a	0.14	5.15
17b	3.14	6.13
17c	5.12	9.12
17a	0.9	0.14
17e	14.2	6.0
17f	15.9	14.6
17g	12.8	8.7
17h	6.1	3.8
17i	5.4	2.11
17j	7.7	5.11
17k	2.5	0.11
171	4.1	2.7



X：Firemines

Fireshear 的地下礦坑，除伍要打敗在中心的 Yeti 王，才能把在 Fireshear 城中的恐怖趕走，也才能讓商店重新開門。在這最好不要休息，直到你打敗 Yeti 後，想要隨地休息都無所謂了。



3 ▶ 幾位 Remorhar 住在這兒，打敗他們，可以得到一枚戒指(Ring of protection +2)

6 ▶ Yeti 的大隊人馬，這是場二階段的戰場，所以要小心。而對付 Yeti 最好用的便是 Fireballs 火球術，所以讓巫師多記點 Fireball ，不過領袖總是不怕法術，所以一定要小心，相信可以打勝。打勝後最好回 Fireshear 好好休息，補充戰力再和眼魔大戰。



7 ▶ 和 Fireshear 17 相對應的樓梯，若沒有打敗 Yeti 王，7K 和 7L 兩個樓梯是無法上去的。

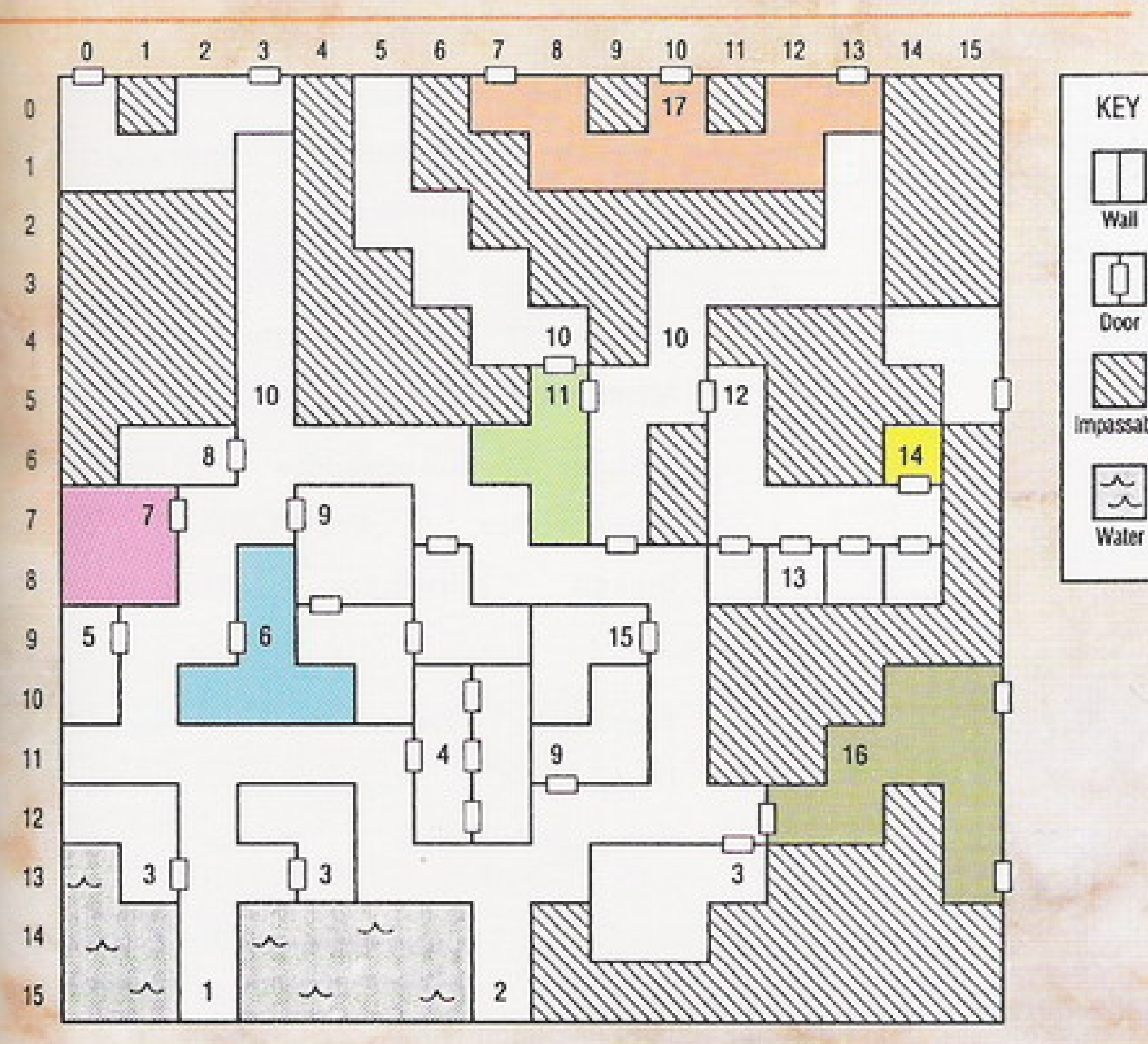
l- Aurilss baarg　Y:Ice Peak:Stage

最後在 Ice Peak 的決戰分成四部份，而其中的四部份地圖如下：

由圖可知要到 Stage 4，唯有照順序 1.2.3.4. 才能到最後決戰處。

Aurilssbaarg 是一個小鎮，不過卻由一位 Luskan 的同夥人 Tranjer Rolsk 統治，他極想捉住隊伍領功，所以他告訴守衛要騙隊伍。千萬不要被守衛騙到，雖然會有一位 Ice Hunter 來救被騙的隊伍，不過時間是相當寶貴的，在這段時間，會有更多敵人到此。

註：在這若在山中遇到 Northmen 千萬不要攻擊他們，告訴他們實話，和他們成為好朋友對日後有相當幫助。有時他們還會幫你對付怪物。



6 ▶ 武器店，都是 +1 的東西，記得買些 +1 的箭。

7 ▶ 隊伍遇到 Northmen 的戰士。記得要和平相處。

11 ▶ Tranjer Roisk 的辦公室，隊伍不要進去，否則會被捉。

14 ▶ 牢房，如果被關在此，會有一位獵人來救隊伍。

16 ▶ 在這會遇到一隊 Northmen，如果和 Northmen 是朋友，則會讓隊伍安全通過，否則他們會攻擊隊伍。

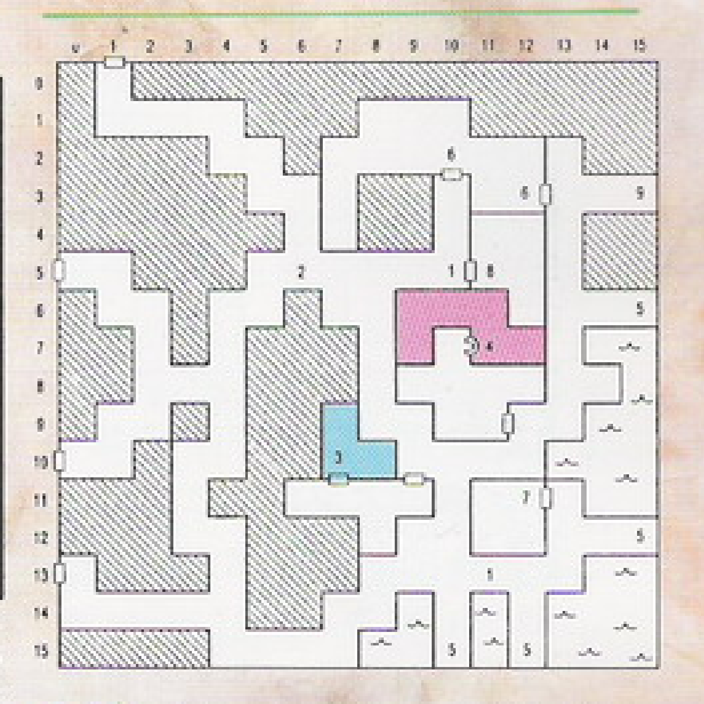
17 ▶ 到 Stage 3 的通道，不過一定要從 Icewolf(Stage 3) 經過這裡到最後決戰的地方，而無法從這直接到 Freezefire's Lair。



Stage 2:Bjorn's Hold:

如果你和 Northmaen 成為朋友，則你可以到處走走，而在這有件任務要完成，要將其中的二隊黑袍海盜打倒，免得使他們會合而聚集在 Ice Peak。

注意：雖然在 Ice Wolf 仍有許多商店和訓練場可用，但若你認為仍未準備好，那最好回 Neverwinter 補充戰力，否則當你進去 Stage 3 Icewolf，那回至主要大陸的唯一方法便是打敗最後的敵人才行。



1 ▶ Biorn;Northmen 的領導者，如果隊伍和 Northmen 交惡，則他會將隊伍丟進 Ice Wolf。

3 ▶ 隊伍會遇到一隊海盜在這兒休息，利用 Hold 和 Charm 法術將是最好用的武器，在戰後可收集其魔法物品，帶到 Ice Wolf 去賣並加以鑑定。

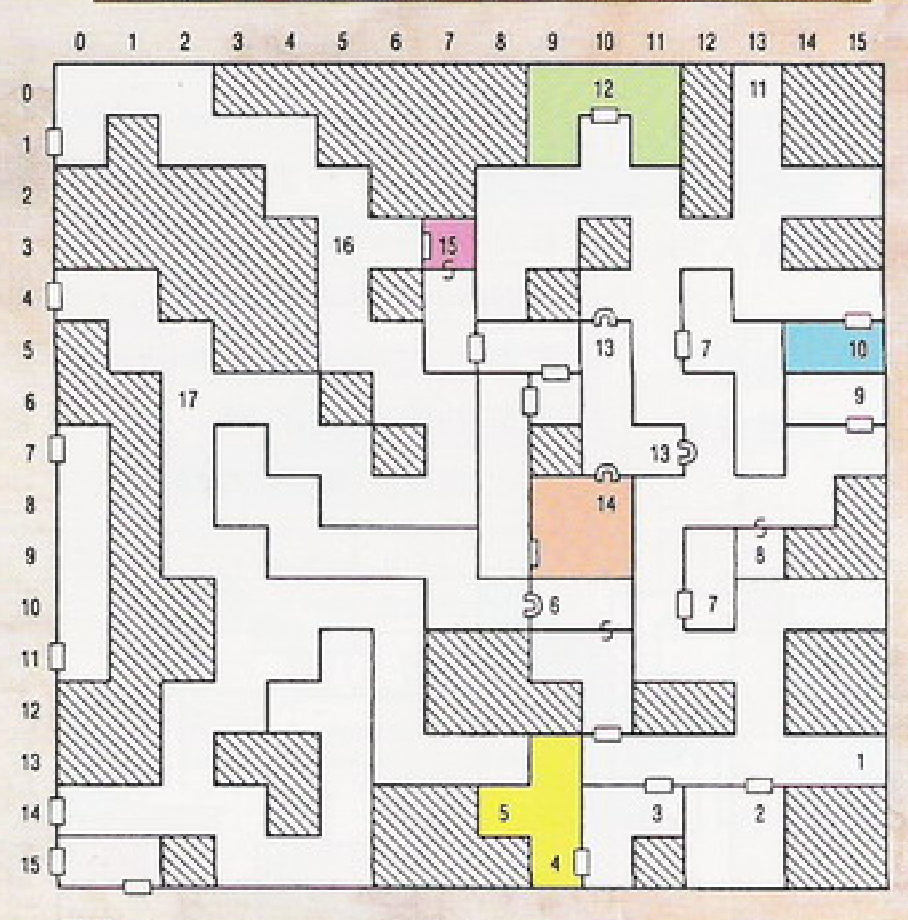
4 ▶ 另一隊黑袍人，要加以打敗。

9 ▶ 在這個港口碼頭，隊伍將離開這村莊而前往 Ice Wolf。



Stage 3：Ice Wolf：

這是到最終站Freezefire's Lair前的最後一站，所以最好記得Save一個新進度，並善用其中的設施，儲備最好的戰力。



1 ▶ 到達Ice Wolf的地方，若是被丟至這裡，會有人解救隊伍。

5 ▶ 在這有一個海盜黑袍人放的盒子，不過要小心檢查，最好Bash（撞）盒子的上方，那盒子便可打開，千萬不要試著去打開鎖，倘若失敗，則會放出毒氣。

10 ▶ 一位老人會提供治療的服務。

12 ▶ 最後和Norehmen的接觸，若是朋友，則會給隊伍一頂Helmet +2，若不是朋友，可打敗他們之後再拿到。

14 ▶ 在這會有人問你是否準備好了(Is it time?)，若回答準備好了，則隊伍會進入荒涼天空(Bleak Sky)，如果自認還未準備好，最好再回去購買需要的東西，從這兒進去，可就只能前進而不能退後了。

15 ▶ 在Ice Wolf最後一個可休息的地方，在這好好把體力和法術Check一番，該記的要多記，如火球術便是相當有用的一項法術。

16 ▶ 從這兒往北可以到Freezefire's Lair其他地方，不過如果你要快點結束遊戲，向最後的敵人挑戰，則你走17會較直接到最後的決戰處。

17 ▶ 到決戰場的直接通路，一直往南要通過Stage 1到達那兒。

商店表和所在城市：

▶ Inns（旅店）

- Mirabar ● Leilon ● Yartar
- Llorkh ● Loudwater ● Secomber
- Daggerford ● Ruathym ● Fireshear
- Longsaddle ● neverwinter ● Port Llas
- Smuggler's Dock ● Mintarn ● Luskan
- Orlumbor ● Farr Windward ● Triboa

▶ Magic Shops（魔法物品店）

- Orlumbor ● Neverwinter ● Mirabar

▶ Arms and Armor Shops（武器店

- Llorkh ● Loudwater ● Secomber
- Daggerford ● Longsaddle ● Neverwint
- Smuggler's Dock ● Mintam ● Orlumb
- Port llast ● Ruathym ● Mirabar
- Luskan ● Fireshear ● Triboar
- Ice peak-Aurilssbarg ● Yartar

▶ General Suppiles Shops（雜貨

- Loudwater ● Daggerford ● Way In
- Mintarm ● Orlumbor ● Farr Windwa
- Triboar ● Longsaddle ● Fireshear
- Neverwinter ● Port Llast ● Mirab
- luskan ● Urathym ● Leilon ● Yart

▶ Boat Rental Shops（租船處）

- Llorkh ● Loudwater ● Secomber
- Daggerford ● Neverwinter
- Smuggler's Dock ● Yartar

▶ Gems and Jewlery Shops（寶石

- Triboar ● Port Last ● Mirabar
- Ice Peak-Icewolf

▶ Map Makers（地圖製造者）

- Smuggler's Dock

▶ Ports（港口碼頭）

- Smuggler's Dock ● Orlumbor ● Neverw
- Fireshear ● Ice Peak-Aurilssbarg ● Mint

▶ Temples（神殿）

- Llorkh ● Loudwater ● Daggerford
- Smuggler's Dock ● Mintam ● Triboar
- Orlumbor ● Yartar ● Ice Peak-Icewol
- neverwinter ● Mirabar ● Firesheai

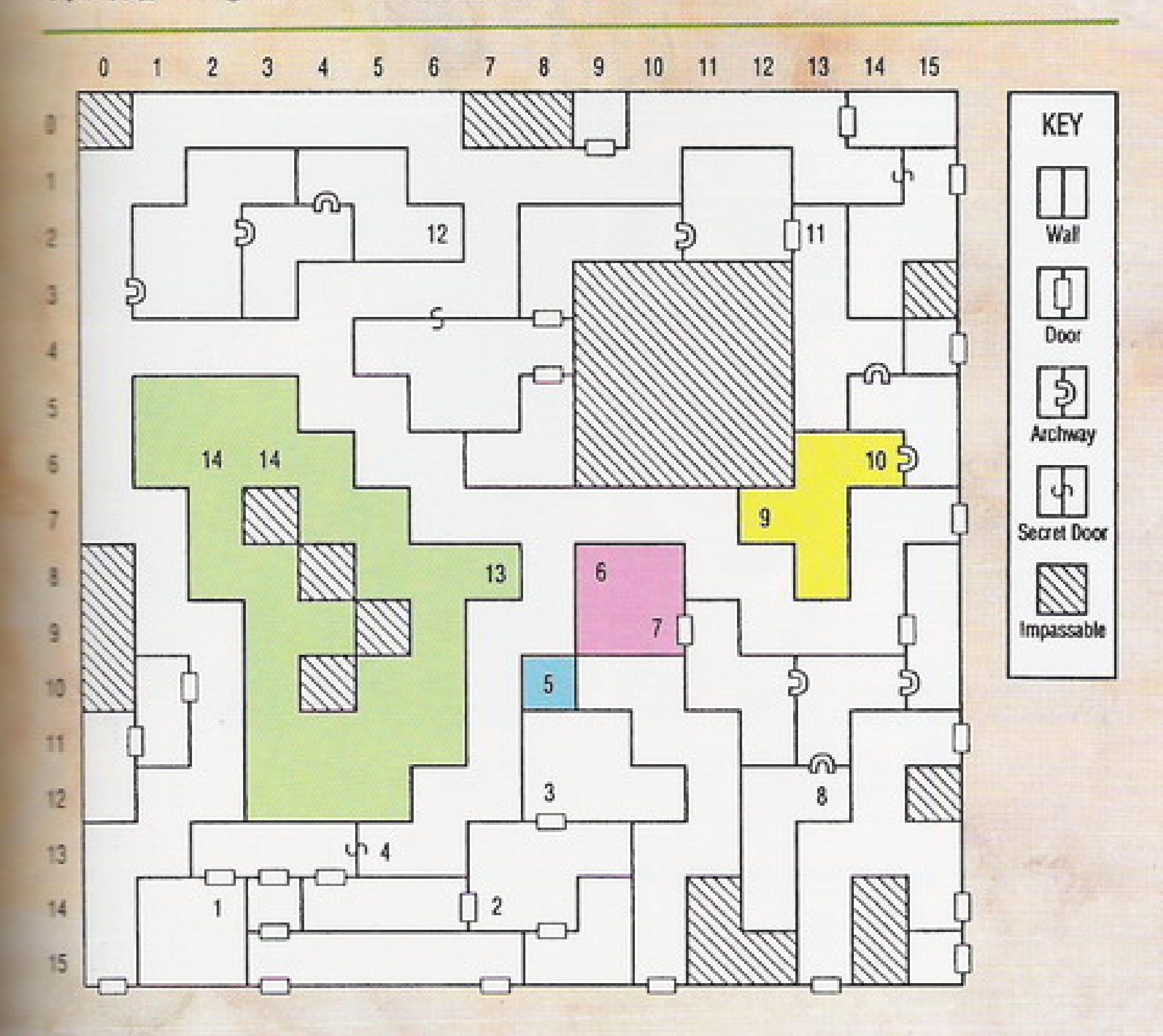
▶ Valuts（銀行）

- Yartar ● neverwinter ● Mirabar

Stage　4：Freezefire's lair

最後一站，也是最艱苦的一站，在這你除了要打敗不死組織之外，更要將看守的古龍打死，只要有一個人存活便可獲得勝利，好好努力吧！

在這分成兩部份，如果你要探索完整個區域，則你選擇走北方的路(Stage 16)，會發生下列情況：



6 ▶吸血鬼的房間，在這你可獲得二樣魔法物品：Wand of Lightning 和一份牧師卷軸：Restoration 和 Resurrection（復活）。

9 ▶*10.*隊伍會遇到 Umber Hulks，在這場戰役之後，你可發現一樣相當有用的武器：Wand of fireballs。

▶若你選擇直搗龍穴則會有下列狀況，小心這將是最後一戰，注意聽來：

5 ▶由 Stage 3 可經 Stage 1 到這，這是唯一可到龍穴(Dragon Lair)的通道，到這使用 Look 指令，便可到達龍穴。

13 ▶龍穴入口，這兒的戰鬥較爲困難，如果在這之前，你有受傷或法術用掉了，可在這安心的休息並記憶法術，不過最好先存檔。





14 ▶這兒便是遊戲最後的戰場，雖然眼前盡是寶石，不過敵人卻也將你團團圍住了，這是一場相當相當困難的戰爭，常常還未輪到你，你的主力人員魔法師便一命嗚呼了，在這如果你能夠的話，可先去9拿那把火球之杖(Wand of Fireballs)，把它給隊中的流浪者用(他必須會魔法)，則讓巫師和牧師施 Charm 和 Hold 法術多拉幾個敵方的巫師加入並將敵人定死，利用火球之杖把遠方的巫師先幹掉，或讓其失去施法的能力。小心點！相信可以打敗敵人，況且後來又有矮人來幫忙，他們可是相當好的替死鬼，因他們會聚在一起，而敵人會將法術用在能傷害最多人的地方，當然自己也要想辦法散開。好不容易將敵人打敗，可是不要忘記還有那隻龍，雖然只有一隻，不過小心它的噴氣，將隊伍的魔法師和牧師遠遠散開，而其他人分佔它的



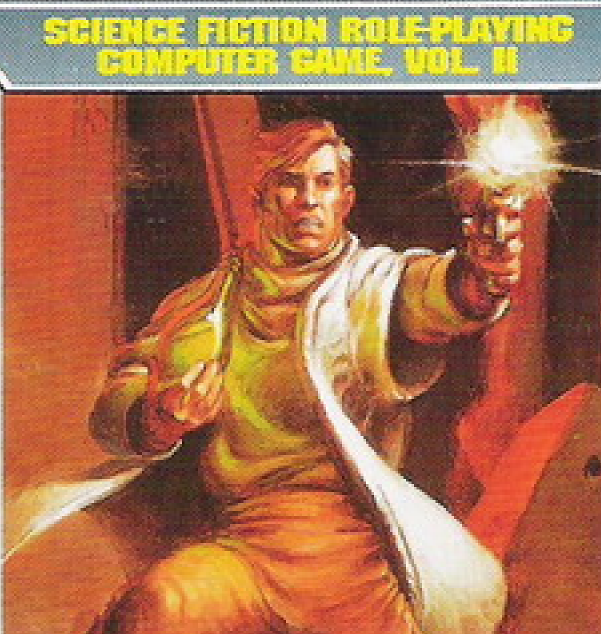
上下左右，讓矮人當替死鬼，相信不必多久，龍還是會被你簡單打敗。如果隊伍能從這兩場戰役中存活並獲得勝利，那你們將是北方的英雄(The Heroes of the North)，在矮人們的簇擁之下，走下山到 Ice Wolf 治療夥伴，並一同慶祝再一次的勝利。

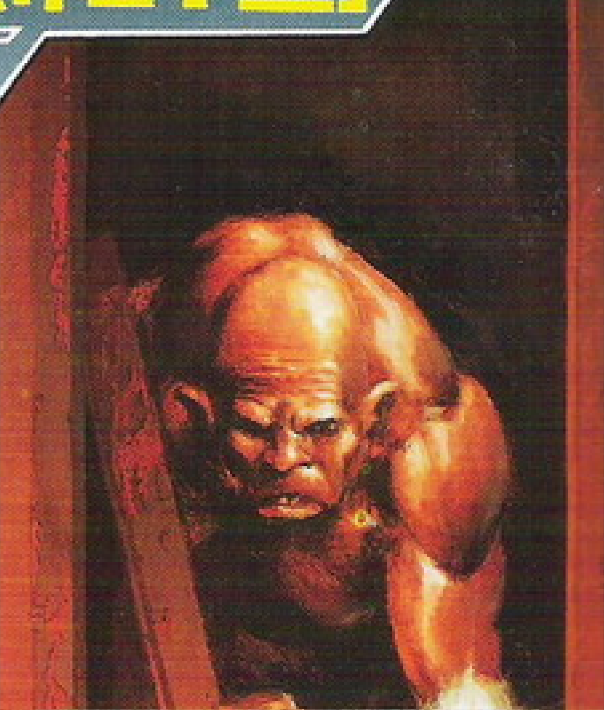


25世紀系列Ⅱ★瑪雀斯計劃
MATRIX CUBED

SCIENCE FICTION ROLE-PLAYING COMPUTER GAME, VOL. II







完全攻略（二）

／Lucifer

HISTORICAL MUSEUM

①博物館的大門，當隊伍試著帶 Stefi 和她的資料離開時，RAM 部隊會阻止隊伍。

⑦一間電影院，Chade 帶著隊伍在此尋找筆記，發現不在此處後，Chade 建議去 10 處試試看。

⑧ Chade 在此加入隊伍。他會以尋找筆記為理由拖延隊伍直到他的目的達成。

⑨通往 2 樓的樓梯，某些樓梯設有震撼手榴彈。可以安全踏上的樓梯層數可由 13 處得知。

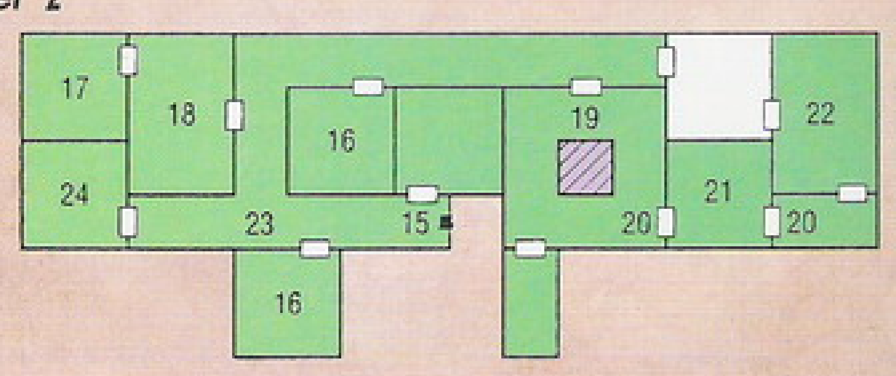
⑩ DNA 展覽， ECG 在此攻擊，Chade 再度沒找到筆記，打算再去 13 處找找看。

Level 1

11 8 9 10
12
3 7 6
4 14 14 5
13 2
1
To Losangelorg Sprawls

KEY
Wall
Door
Secret Door
Impassable Area
Stairs Up
Stairs Down

Level 2





⑪RAM 把 Stefi 監禁在此，擊敗 RAM 的部隊後，Chade 教授告訴隊伍在 8 處的秘門。

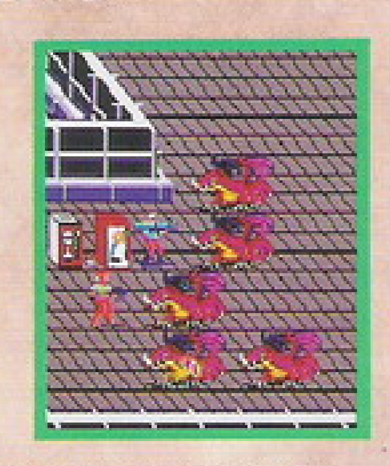
⑫在 11 處的戰鬥後，RAM 的部隊包圍隊伍，Chade 捨身讓 Stefi 逃跑，如果隊伍跟著 Stefi 則可以把門栓上以爭取時間。

⑬一座古老的電腦在此展出，成功的執行 Program 技能可獲得安全登上 9 處樓梯的方法，它們是 1、2、3、5、7、11、13、17。Chade 此時會發狂似的跑向 11 處，隊伍應跟著他。

⑭RAM 的部隊進入後，安全機器人在此巡邏，攻擊它們會使警報響起，帶來更多的機器人，如果隊伍的 Move Silently 技能夠高的話可以成功的逃走。

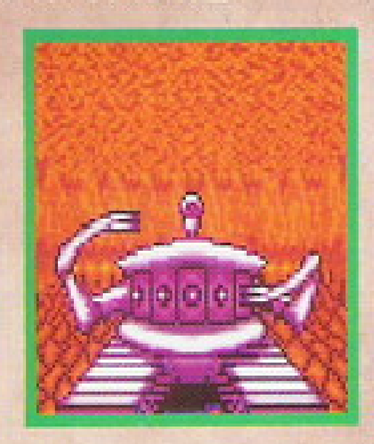
⑮通往 9 處的樓梯。

⑰Stefi 的筆記藏在這房間的某個角落。



⑱隊伍從 17 處回來時，RAM 正在破壞這個房間，如隊伍不動聲色，可以得知 RAM 發現 Stefi 藏在 21 處。

⑳工程師們準備把門炸開好抓到 Stefi，如果隊伍不攻擊，Stefi 就會被抓走。戰鬥後如果隊伍想炸開門則會傷到 Stefi，而敲門則會讓 RAM 的援軍有時間到達。



㉑Stefi 藏於此處，如果她受傷了隊伍必須成功的治好她，否則她將會大爲降低隊伍的速度。東北方的電腦擁有 Stefi 核融合爐的模擬資料，呼叫 Scot.dos 幫忙是比較可靠的方法，雖然其它的選項會使隊伍得到更高的經驗點數。

㉒隊伍完成了 21 處的任務後，機器人在此攻擊。

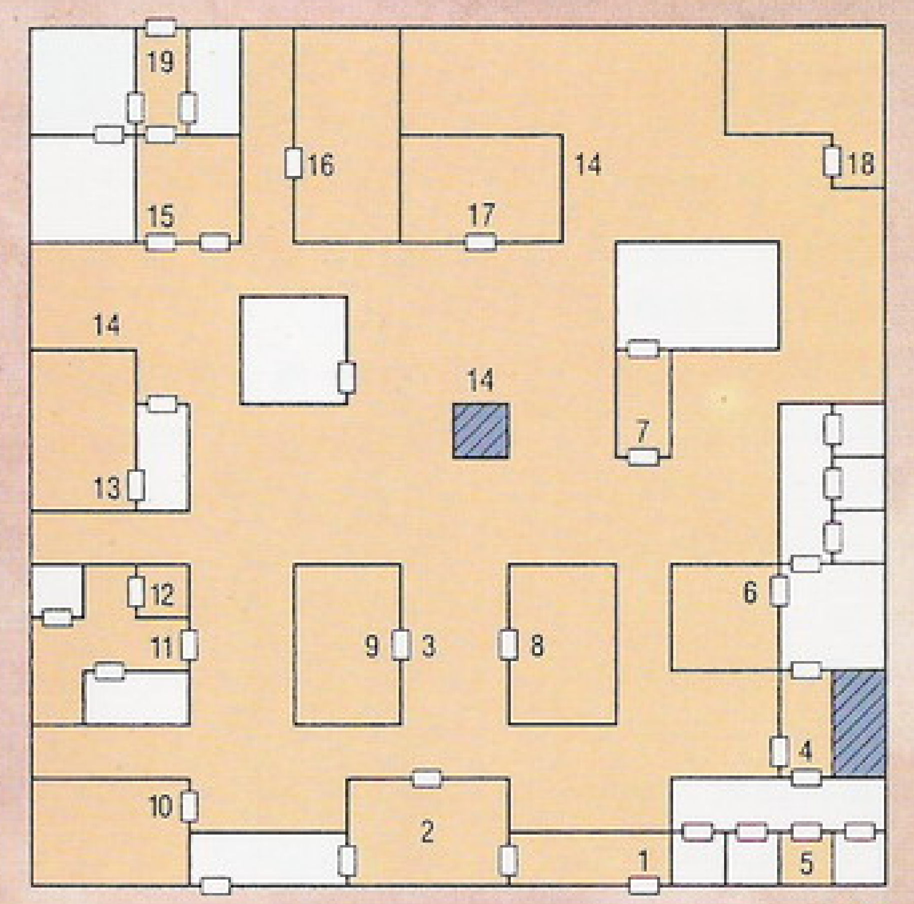
㉓隊伍救出 Stefi 後 RAM 的部隊在此攻擊。

㉔如果 Stefi 在 21 處被抓，她會被關在這裡。

LUNA BASE



回到太空站後，我們立即前往月球基地尋找 Coldor 博士。一登陸後，Jenner 組長要求我們以外人的身份來調查月球上官商勾結的內幕，靠著他給的警徽，我們成功的讓 Jenner 組長逮捕了他們，Jenner 也讓我們進入 Tsai 的實驗室找 Coldor 博士，沒想到 Purge 的 Sid refuge 又陰魂不散的出現在此，他打算把 Carnifern 釋放到地球上，但靠著 Coldor 的幫助而阻止了。Chummer 不要使用太久，一旦壞掉，即使修好後也會很容易再壞掉。我們又再度打敗了 Sid refuge，而 Coldor 博士則向地球而去，我們也跟著離開。沒想到我們的船發生嚴重的幅射外洩，慌忙中從救生艙逃出，卻被不知名的曳引光束所捕獲，不可知的未來正迎接著我們…



①隊伍由此進入太空站。

②港務處，隊伍在此得知他們的船已被扣押。

③如果隊伍直接走到這裡，可以遇見 Coldor 博士，可以和她談話，但不要試著抓著她，她坐著 Tsai 的車子離開。

④太空站的警察局，如果隊伍觸動了警報，應先以電話通知 Jenner 組長才能進入。

⑤ Jenner 組長的辦公室，他要求隊伍幫他調查 Mckay、Kai、Tsai 三人之間的關係。

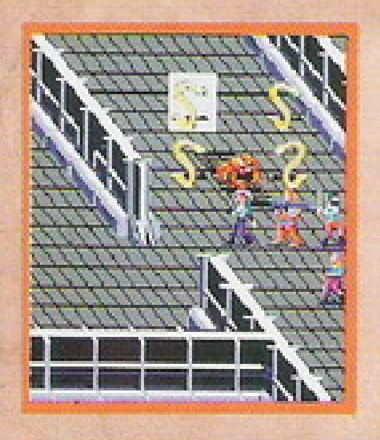
⑥ Mckay 的辦公室，如果警報沒響，隊伍可帶著所有的證據來此定下會面的時間。

⑦ Koi 的辦公室，調查過 Koi 的檔案後可以在此找到罪證。等罪證齊全後，罪犯們將會聚集在此。

⑧補給品店。

⑨豪華用品店。

⑩滿佈謠言的酒吧。



⑪當警報觸發後，不要進入 Mckay 局長的房子，先打電話給 Jenner 組長，否則警察會在此等待。

⑫看過 Mckay 的檔案後可以在此找到罪證。

⑬警報觸發時，這個訓練中心無法進入。

⑭公共電話，常常打給 Scot.dos 和 Jenner 組長，打給其他人則可以獲得線索，罪證齊備後打給 Koi 或 Mckay 其中一人可定下約會。



⑮ Tsai 的武器實驗室。在三名罪犯被抓前，這裡都是 Purge 的特遣隊，要想強行闖入是十分危險的，被請求離開時最好離開。

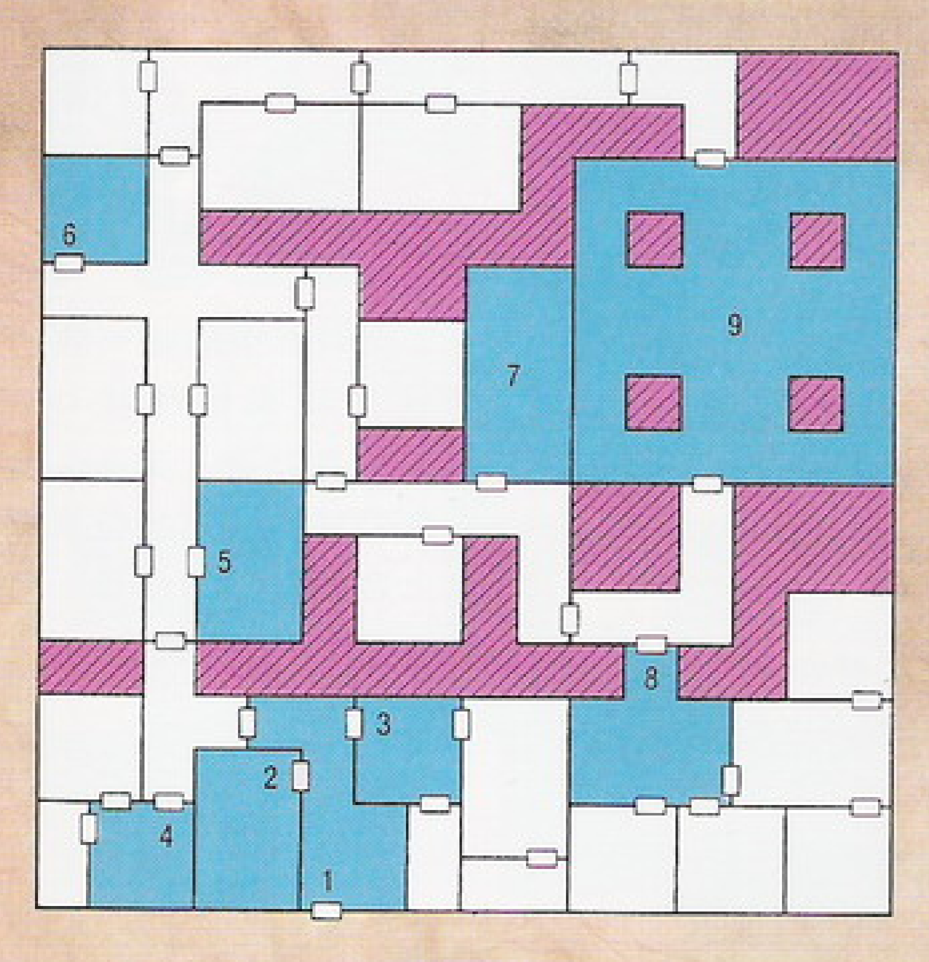
⑯ Giotto 礦業的分公司，如果隊伍亮出假警徽，負責人會提供炸藥。

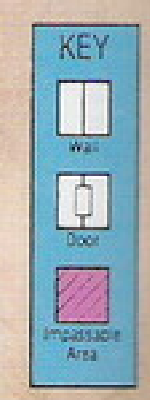
⑰資料銀行，如果隊伍亮出警徽可以不用戰鬥直接查詢資料。每一個罪犯的個人資料都有罪證藏匿的地方，而其它的檔案則提供有趣的消息。

⑱ Tsai 的住宅，在一座雕像下可以發現 Tsai 計劃散播植物怪到地球的日記。

⑲通往 Tsai 武器實驗室的門。

TSAI WEAPORARY LABS





①隊伍由此進入並遇見 Purge 的改造人。

② Coldor 博士被 Purge 的人推入此處，她已經驅退了一部份的 Carnifern，隊伍消滅了其餘的之後，她說出她另有一臺完成的原型 hummer 可以逐退 Carnifern，藏放於 5 處，並要隊伍自走廊前往停放火箭處，她則從通風管前往會合。

④如果隊伍知道 hummer 的存在並且成功的執行 Repair Electrical 技能，則可以找到修復 hummer 的零件。

⑤存放 hummer 之處，它仍在實驗階段，非常容易損壞，當它有效時，可使 Carnifern 撤退或留在房間中。

⑥存放炸藥之處。

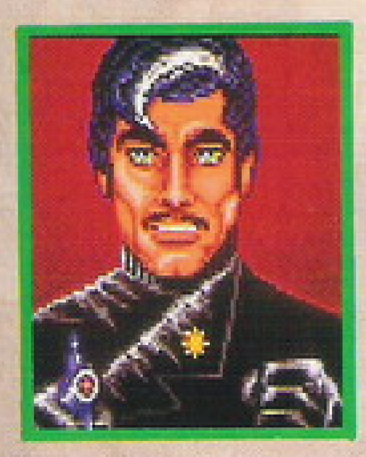
⑦維生安全系統控制室。成功的執行 Bypass Security 可以將實驗室所有的門打開。

⑧控制中心。成功的執行

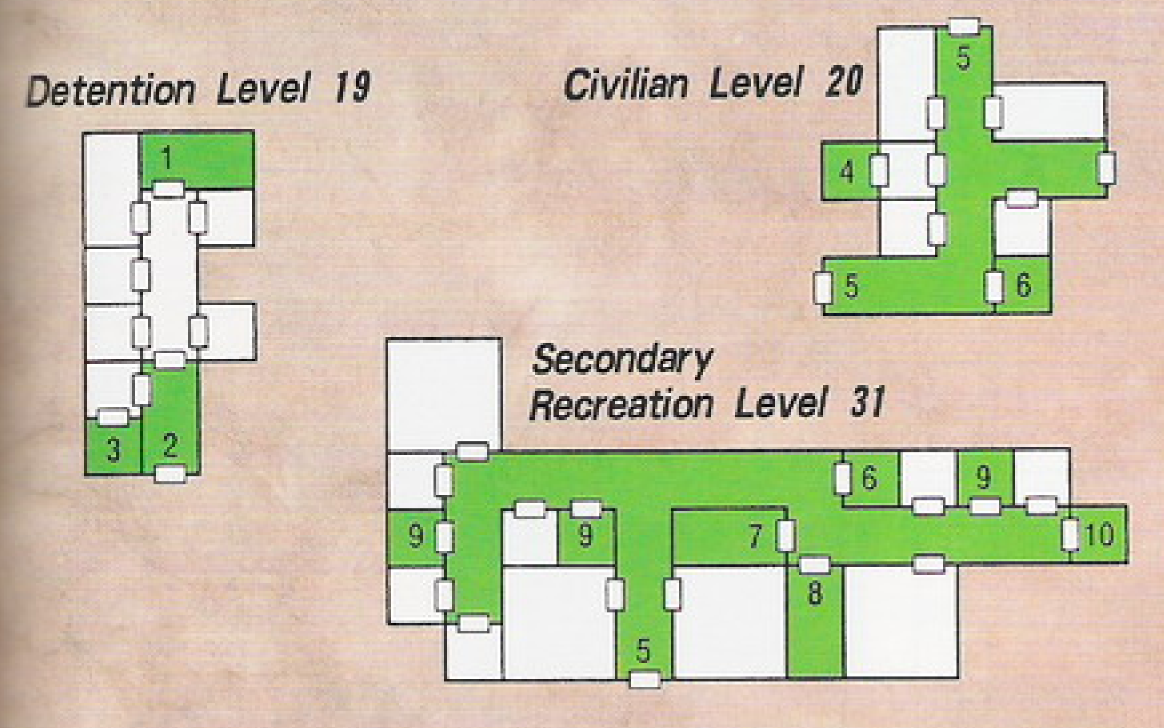
Programming 技能可以讓隊伍對實驗室各處噴灑除草劑及關閉發射臺的圓頂。除草劑可以消滅所有的Carnifern，而關閉圓頂則可以延遲Purge的行動，因此當隊伍到達9處時敵人的數目將大爲減少。

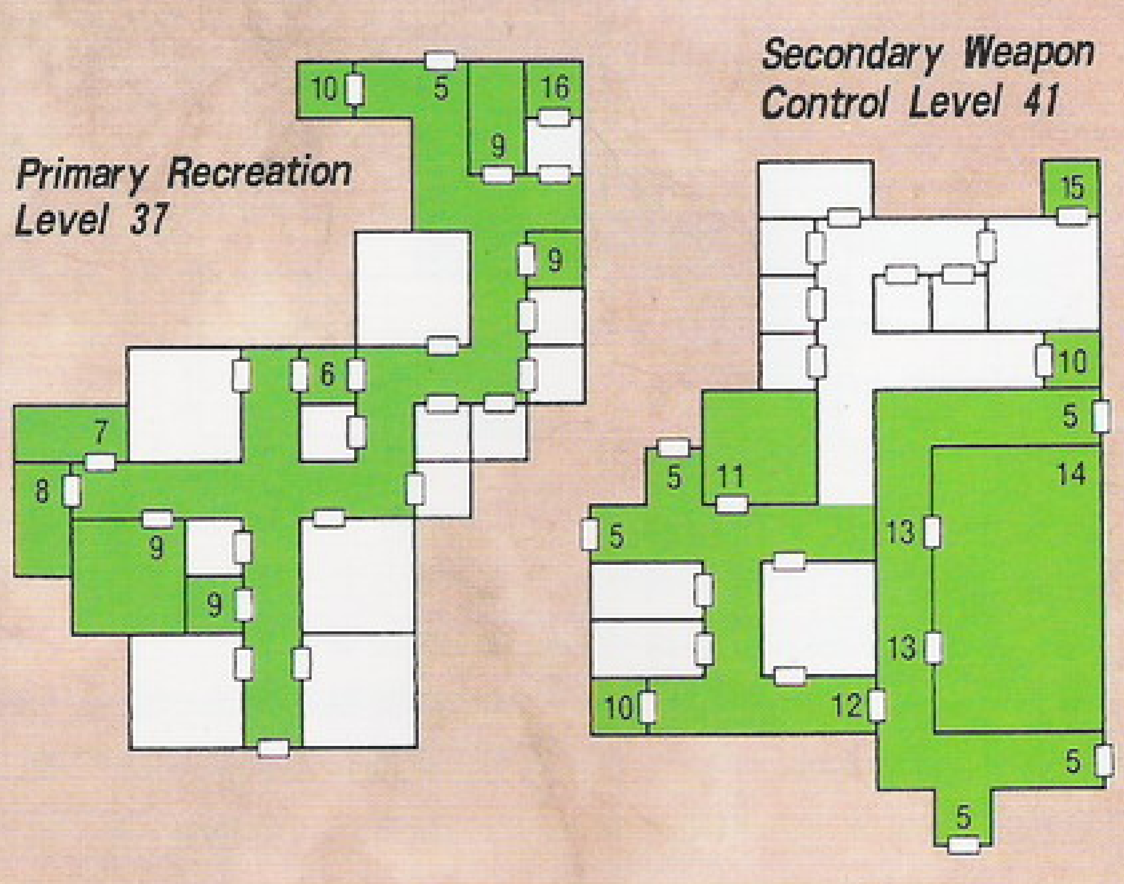
⑨發射臺。成功的Hide in Shadow可以使隊伍潛近火箭，取得先行攻擊的機會，戰鬥開始前隊伍看見Coldor博士潛入火箭。如果隊伍被發現，則必須與Purge的戰士多打一場；而如果隊伍在8處關閉圓頂，敵人數量將減少。

RAM BATTLER DEIMOS



走出救生艙後，發現是Killer Kane救了我們，經過一番交談後我們答應替他在RAM的戰鬥艦安裝炸藥，而他則讓我們進入另一個RAM的據點以爲交換。沒想到我們裝好炸藥後卻被Kane出賣，被RAM抓至火星的監獄，在模擬的火星大沙漠中我們遇到了前來找我們的Buck和自食惡果的Kane，憑著Buck的機智我們逃出了令人瘋狂的大沙漠。我們聯合了獄中的犯人們逃獄，Kane趁亂逃走，而我們救走了Stormrider的大使，我們雖然安全的逃出，可惜Scot.dos卻慘遭安全系統殺害，懷著滿腔的怒火，我們航向地球……。





①拘留室。NEO或Kane的特務將隊伍釋放，並給予一些訊息。

②這道門通往其它的拘留室，但隊伍無法通過安全系統。

③通往平民區的通風管。

④回到拘留室的通風管。

⑥通往娛樂室的電梯。

⑨遊戲室。隊伍打斷RAM的成員的活動。他們某些是友善的，其它的則有敵意。如果隊伍與友善的人比賽則可得到一些流言。

⑩電梯。專給擁有通行證及通行密碼的艦上人員使用，通往艦上限制平民出入的區域。

⑪指揮官的房間。副武器控制區的負責人，隊伍可以試著拿走他的通行卡。

⑫隊伍必須擁有通行卡才能Bypass Security。

⑬RAM的艦載人員在此攻擊入侵者。

⑭隊伍必須將炸藥安置於此。

⑮通往第一娛樂室的通風管。

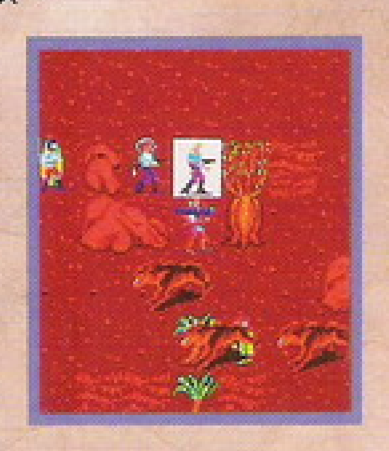
⑯通往副武器控制區的通風管。

MARS PRISON

◆□♥ ○▲◇★▽

①這座沙漠是沒有盡頭的，隊伍可以遇見 Buck Rogers，而如果隊伍在艦上拒絕與 Kane 合作，他也會出現在此。要逃出這座沙漠必須疊羅漢以到達天花板的高度，最頂端的一人，必須 Climb 技能夠高或 Acrobatics 夠高才能進入。進入後必須赤手空拳與 Dog Gennie 作戰。

②隊伍由此逃出模擬環境監獄。



③通往另一座環境模擬監獄的門。

④在這一層的任何地方都可以遇見 Dog Gennies 和自動醫療機。Desert runner 和 Low lander（可以說服）加入攻擊5處守衛機器人的行列。

⑤守衛機器人。隊伍如果沒有 Desert runner 和 Low lander 的幫助會相當危險。

⑥通往5處的艙門。

⑦監視各區域的控制室。隊伍與 Terrin 守衛作戰。

⑧偵訊室。隊伍和守衛作戰救出一名叫 Nattakka 的 Storm-rider。

⑨⑩隊伍在9處找回武器，並用它們來打開10處的門。

⑪保安室。隊伍與剩下的守衛作戰。

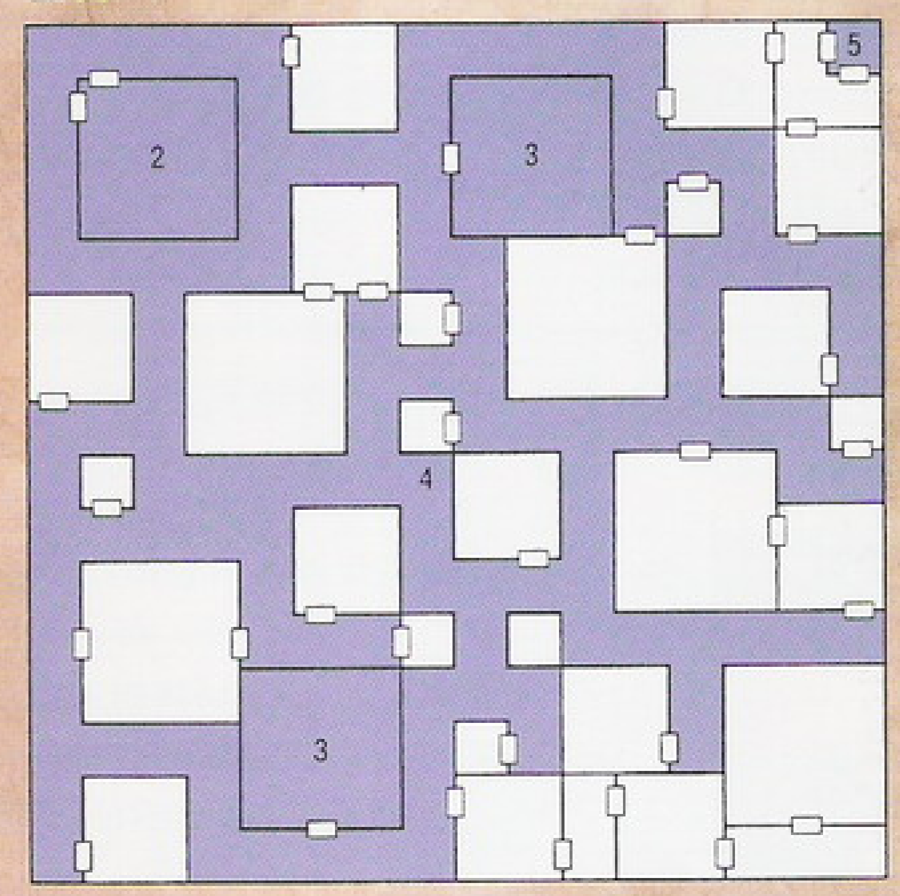
⑫Scot.dos 出現在電腦上，很快的被 Digital Shark 所追殺。要救 Scot.dos 必須以 Programming 技能將電腦的各個 Cell 關閉，接著在這些 Cell 中尋找 Scot.dos 並將它釋放。

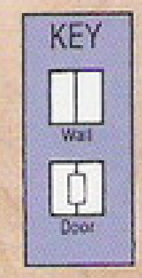
⑬RAM 的援軍抵達。隊伍打勝後 Buck 會再加入隊伍，要求隊伍護送他們至14處。

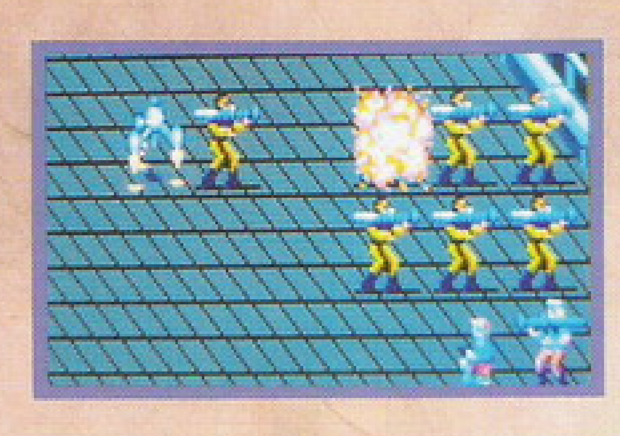
⑭動力室，隊伍在門外與 RAM 的援軍激戰。

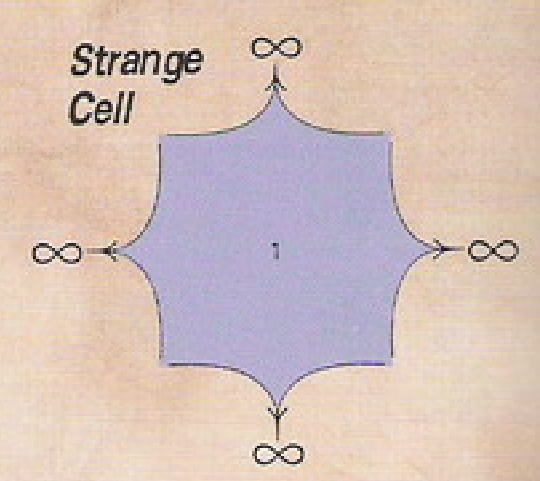
⑮當監獄動力被切斷後，NEO 的船降落於此，隊伍登上此船回到 Salvation。

Level 1

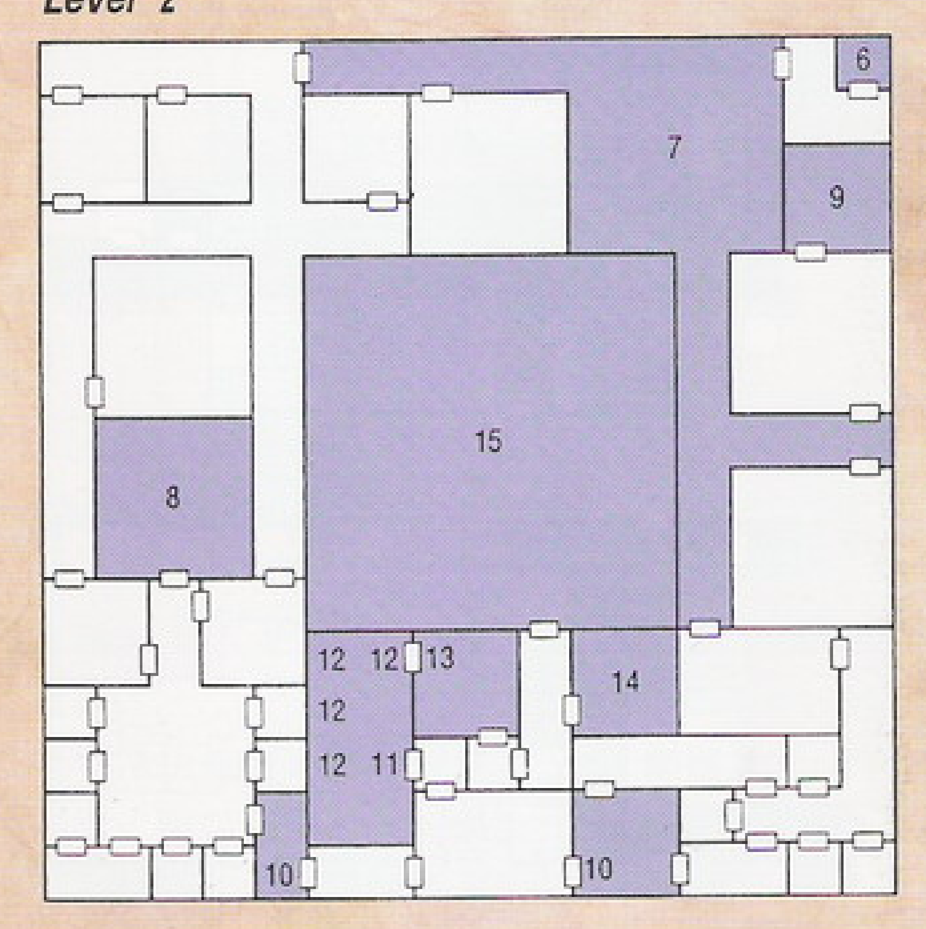






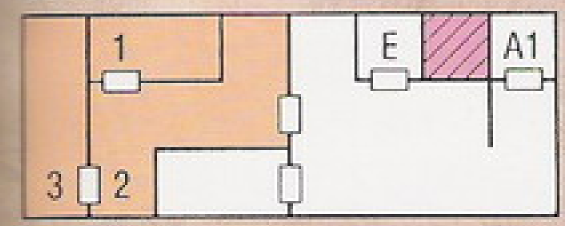


Level 2



NEO INSTALLATION

由於 Scot.dos 臨終前發現 RAM 在 Fortuna 基地有一名潛伏的間諜，事關重大因此我們立即前往調查。我們發現 Zanchary Cebert 就是間諜，但隨即 RAM 入侵，暫時擊退他們後我們來不及把 Zachary Ceber 帶走，隨即我們啓動基地的自毀裝置後返回 Salvation。



A1：隊伍由 1 號氣鎖門進入。

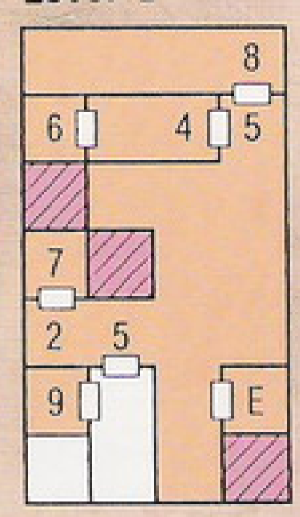
A2：RAM 由氣鎖門 2 號入侵。

E：連接五座樓層的電梯

①隊伍在此發現特殊的裝置，把它帶去給 16 處的負責人。

②需要第一級以上通行卡才可通過的門。

③RAM 攻擊過後，隊伍在此發現一名重傷的 NEO 士兵，他交給隊伍一件 Martian Battle Armor with Field。



④在 1 處找到特殊裝置後，隊伍到此與研究計劃負責人見面，他告訴隊伍去找 9 處的 Hampshire 博士。

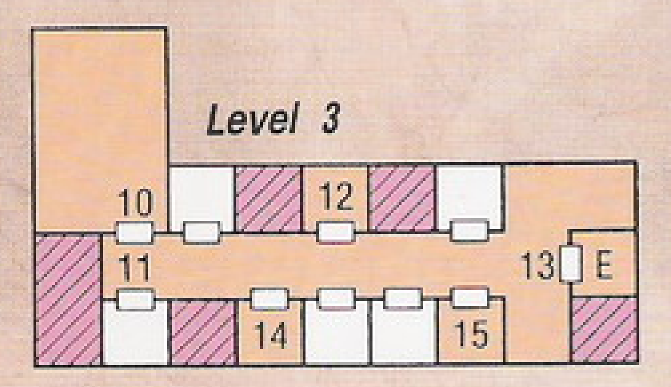
⑤需要第三級以上通行卡才能通過的門。

⑥如果隊伍從 15 處獲得消息，可在此找到第四級的通行卡。

⑦當啓動自毀系統的命令下達後，隊伍必須護送一名軍官至副電腦控制室。

⑧如果隊伍已知和 Hampshire 博士談過話，可以得到一柄 Lunarian mono sword.

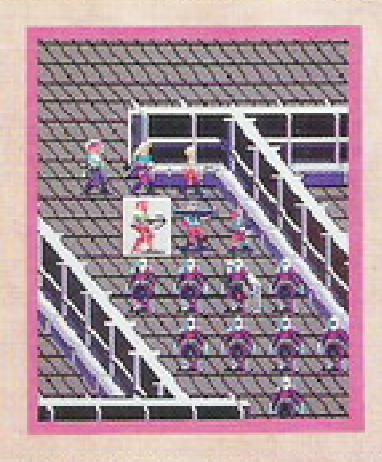
⑨ Hampshire 研判 Zachary Cebert 是間諜。隊伍應通知 16 處的負責人此事。



⑩舞廳，RAM 入侵後非戰鬥人員躲藏於此。應將他們帶往 1 號氣鎖門。

⑪如果間諜由 15 處逃出，他將和援手在此等待。

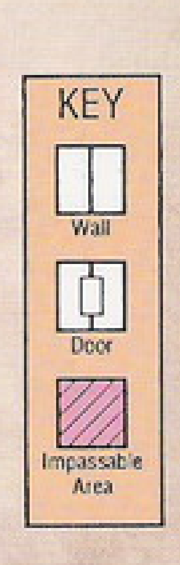
⑫ Zachary Cebert 的房間，放有一張寫上密碼“Elroy”的紙及一隊 RAM 的殺手。

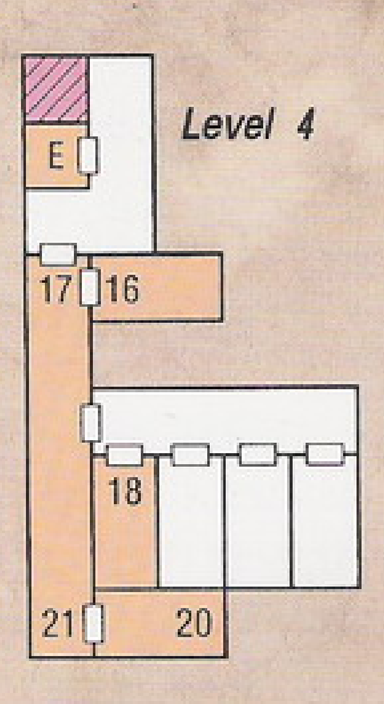


⑬如果隊伍仍未找到 1 處的基地，一名守衛會建議搜索基地第一層。

⑭隊伍啓動自毀裝置後由此緊急逃生艙門離開。

⑮如果隊伍在 17 處被警告要小心陌生人，並去過 12 處，一名 RAM 的間諜將會在此與隊伍見面，成功的“Fast Talk ／ Convince”可以得到將 Zachary Cebert 定罪的文件。否則必須打敗許多敵人才能獲得文件，獲得後應立即前往 16 處告知負責人。





⑯基地負責人在此，所有新發現的訊息，都應帶來此處以獲得進一步的進展。當把從間諜處得到的文件帶來時，RAM 入侵，而他也在 RAM 的攻擊下死亡，不過臨死前他說出密碼 Wilbur。

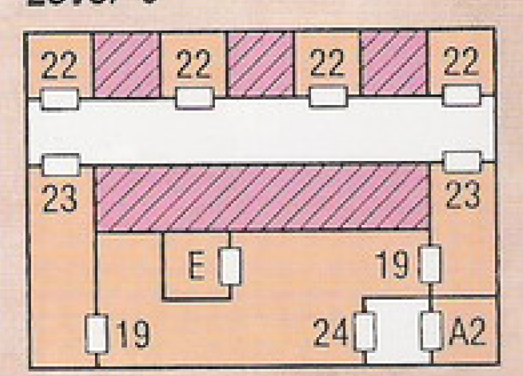
⑰如果隊伍找到裝置，但沒有文件時一名守衛會提到在乘員層的活動有異。

⑱攻擊過後 Zachary 和一群衛兵躲藏於此，帶他去 22 處。

⑲需要 4 級以上通行卡的門。

⑳主電腦室，攻擊過後使用 Programming 技能和密碼“Wilbur”可以封閉 2 號氣鎖門。

㉑攻擊開始後守衛才會讓隊伍進入。



遊戲攻略

㉒監獄。間諜必須被關在此處。

㉓隊伍必須帶著間諜才能進入此門。

㉔在平民被疏散後，隊伍可以殲滅 RAM 第一波的攻擊。在這之後隊伍必須前往副電腦室（7處）及主電腦室（20處）。

PURGE HEADQUARTERS

Buck 對於我們未能把 Zachary 帶回來感到相當失望，不過他隨即交給我們另一個任務。Purge 的科學家 Jerrod Malcoln 博士發展出一種放射性爆炸瓦斯，正是 Matrix 裝置所需的，而我們必須取得它才能繼續研究計劃。Buck 並且交給



我們一張通行卡。我們在地球與 Red Carrin 見面後乘船前往 Purge 的總部。在 Purge 總部裡我們找到了被囚禁的 Romney 博士。殺死了目前的代理負責人 Hanibl Sooth，可惜 Sid Refuge 那個改造人不在此。最後啟動 Purge 研究的 Bug Nine 病毒消滅了 Sooth.dop，我們成功的救出了 Romney 博士和 Jerrod Malcdn 的筆記，最後我們前往沙漠中的廣播電臺，消滅了佔領那裡的 Purge 成員之後，我們回到 Salvation。

①大廳。成功的執行一項高難度 Fast talk／Convince 技能才能避免 Purge 守衛的攻擊及警報的響起。

②從此地道進入的隊伍必須面對三道安全門，成功的 By-pass Security 可以避免機器人的攻擊而安全通過亦可避免警報啟動。

③自助餐廳，在警報響起前 Purge 的成員在此用餐。隊伍可以聽到有關 Purge 內部的傳言。

⑤Hanibl Sooth 的秘書，他會召來警衛並啟動警報。

⑥Hanibl Sooth 的辦公室，隊伍發現一封 Sid Refuge 的信。牆上的螢幕顯示實驗室的情況。

⑦Purge 宣傳部的人員在此開會，隊伍若選 WAIT 可獲得有關 Purge 的訊息。宣傳人員隨後會啟動警報。

⑧印刷室，隊伍可以找到一本宣傳小冊子。

⑨Hanibl Sooth 處理 Purge 的行政業務。選擇 WAIT 可獲得訊息。Hanibl 隨後離開，隊伍必須面對 Purge 的戰士和機器人。

⑩Romney 博士在此等待救援。

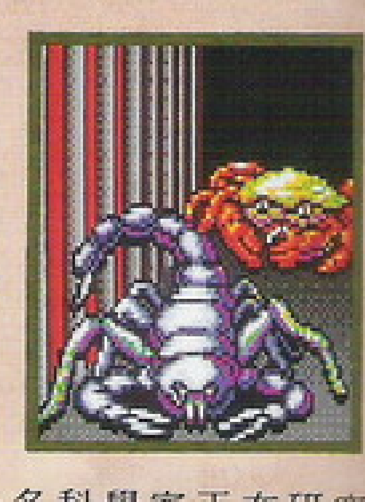
⑪通往第二層的電梯。

⑫通往第一層的電梯。

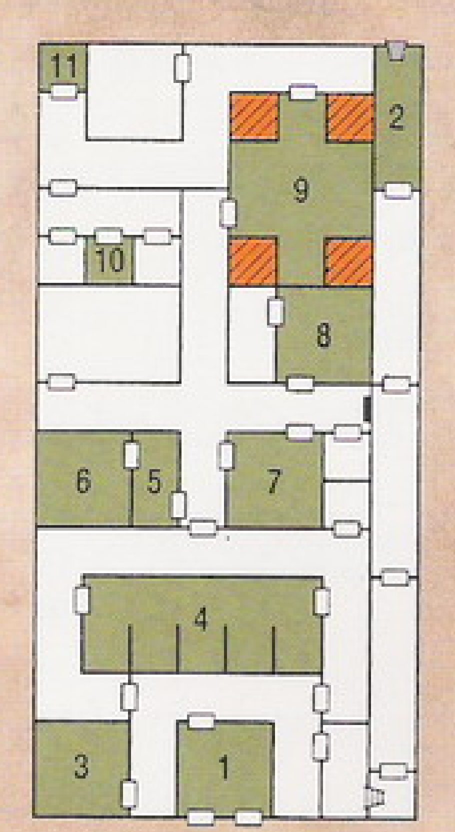
⑬電腦中心，擁有關於 Bug Nine 的資料。啟動“Subliminal Media Sequence”將會導致毀滅性的音波攻擊。

⑭武器研究室。如果隊伍攻擊，Purge 的工程師會以威力強大的 Bolt Rifle 反擊。

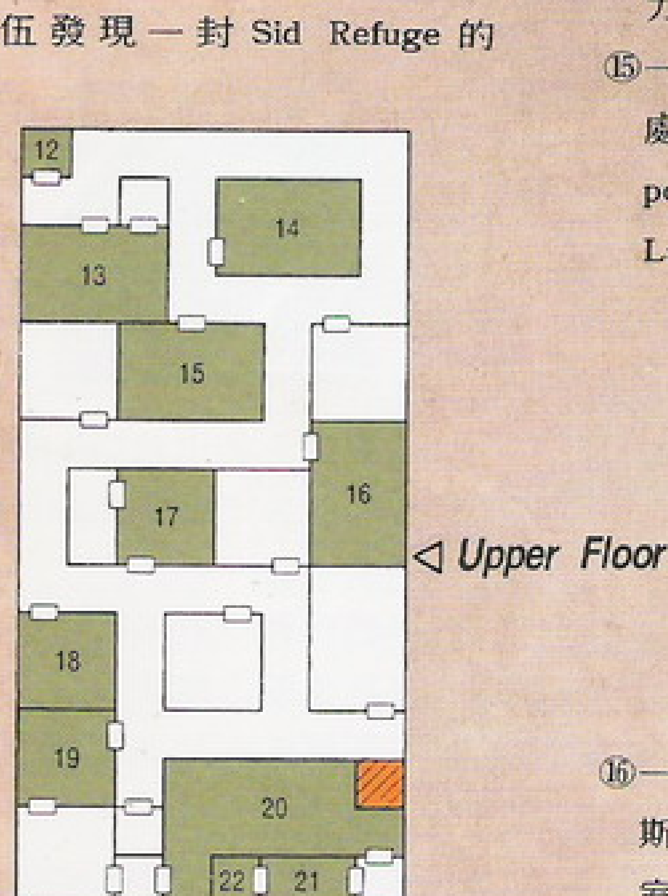
⑮一把槍的各部零件散落此處，隊員成功的 Repair Weapon 可以拼出一柄月球製 Laser Rifle。



⑯一名科學家正在研究毒瓦斯，如果隊伍直接攻擊將使室內 毒瓦斯。隊伍應



△ GRound Floor



◁ Upper Floor

行來靠近他，以從他口中獲得消息。

⑰大衆傳播實驗室。Purge的科學家在討論有關潛意識控制的科技。

⑱電腦實驗室，隊伍獲得有關Bug Nine的資料。

⑲隊伍抵達時Hanibl正好完成將它的人格載入電腦的工程。他率領技術人員與守衛攻擊。

⑳科學家攻擊隊伍。隨後Malcoln博士加入戰鬥。

㉑Sooth.dop嘗試關閉所有電腦。

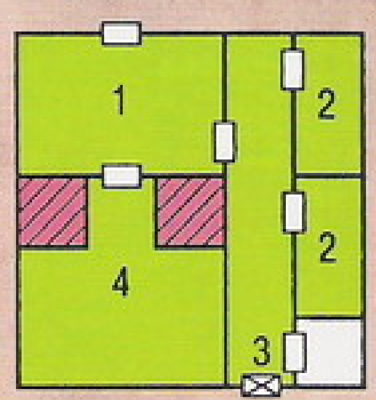
㉒Programming技能最高的隊員可以使用電腦。Sooth.dop會阻步任何Download的舉動。隊員啓動安全等級第四級的Bug Nine以消滅Sooth.dop，隨後Download在安全等級第二級的Malcdn有關放射性爆炸瓦斯的資料。

LIVING SHIP



回到Salvation後，我們奉命前往木星加入Leander的研究，由於NEO沒有如此長程的太空船，而Natbakka答應負責我們的交通問題，我們和她一起前往Juno的Fungus基地，沒想到，我們的交通工具——隻超大型的變種生物竟然一口將基地給吃了下去，Natbakka不幸身亡，我們發現"它"是因爲被海盜所挾持才如此瘋狂，而衆海盜的目的只是要前往木星的小衛星上建造基地。我們在船上一方面搶修各項設施，一方面說服海盜們加入Stormrider 對抗Genetic Foundation的行列，經過一番努力後，Stormrider又多添了一分抗暴的力量，而我們也抵達了木星。

Fungus Asteroid Base



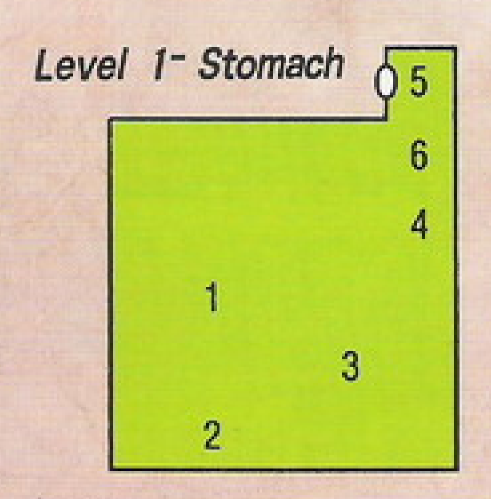
①登艦槍口，如果隊伍在4處成功的話，可由此進入那艘Living Ship。

②乘員居住區。

③通往Stormrider居住區域的門。

④控制室。Living Ship的航線正好直向基地而來，要避免這次危機，隊員必須成功的執行困難度「極高」的Commo Operation和Programming Rolls技能才行，否則基地會被Living Ship一口吞下。

Level 1- Stomach



①如果隊伍在基地失敗的話，他們出現於此。

②Maelstrom Rider的殘骸。

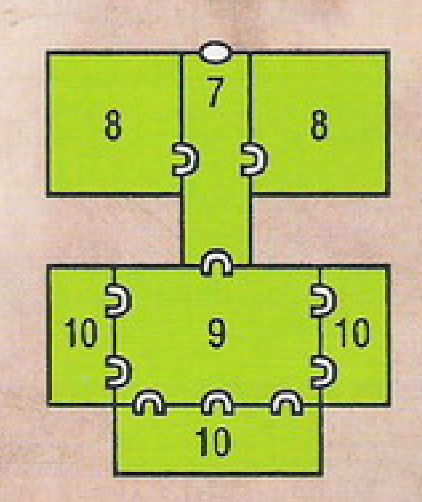
③Hyper-crabs及Hyper-scorp攻擊隊伍。

④Natbakka屍體在此（如果隊伍在基地失敗的話。）

⑤通往12處的通道。

⑥如果隊伍在38處將海盜的空氣抽光，殘存的敵人將會聚集此處，打敗他們就可航向木星。

Level 1- Propulsion Area



⑦通往13處的通道。

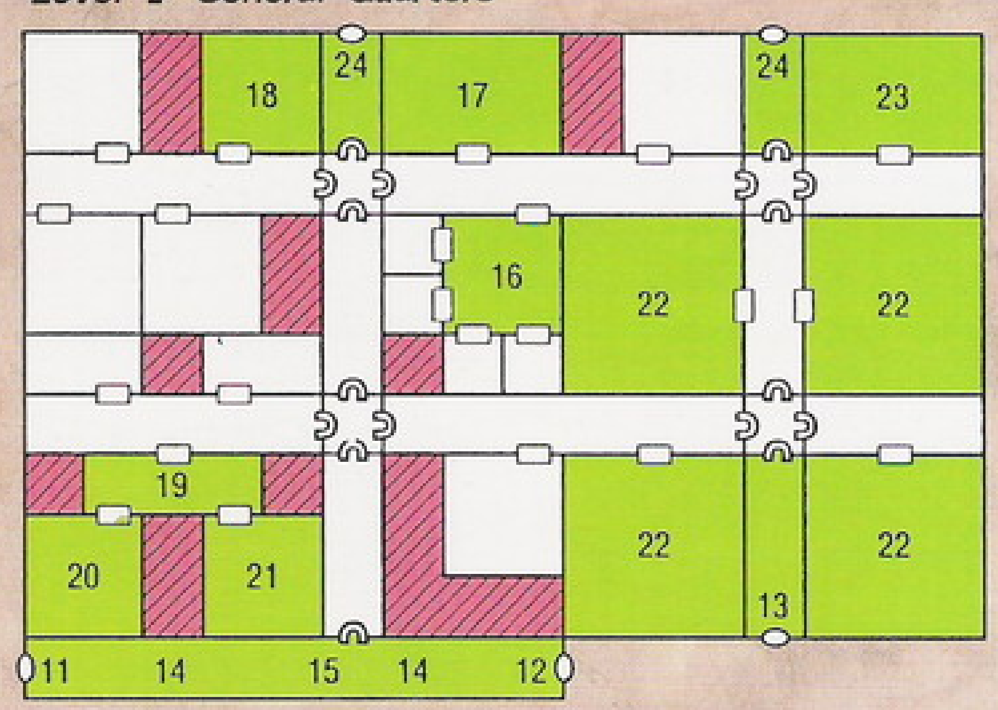
⑧推進系統在此，隊伍可以使用Jury Rig技能修好它。

⑨技術人員使用Sonic Stunner來操縱船，觀察或與他們談話以獲得訊息。再次遇上時，如果隊伍沒與海盜合作，他們就攻擊。

⑩船體的神經末梢暴露在外。隊伍所治好的神經傷害越多，修復其他設備也就越容易。稍後如果隊伍修好此船的意圖失敗，則必須來此使用Sonic Stunner。注意：隊伍一定要有Sonic Stunner才行。



Level 2- General Quarters



KEY
Wall
Door
Impassable Area
Archway
Blocked Door
Passage

⑪登艦艙口，隊伍在基地的嘗試成功的話可由此登艦。當隊伍上船後它隨即封閉。

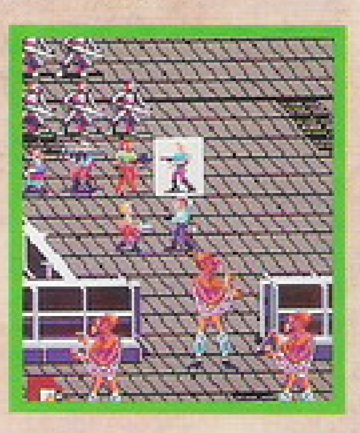
⑫通往5處的通道。

⑬通往7處的通道。

⑭海盜在這些地點其中一個攻擊隊伍。

⑮隊伍聽見海盜的腳步聲，成功的跟蹤他們可以到達16處。

⑯海盜把 Stormrider 監禁於此，隊伍可以嘗試著讓海盜與 Stormrider 聯合，如果失敗，則必須打敗海盜才能釋放 Stormrider 。



⑰機器人修理室。機器人攻擊隊伍。

⑱海盜與 Stormrider 正在作戰。隊伍如果成功的說服海盜的話，則可以在這兩個團體間達成停戰協議，海盜並會告知 Stormrider 被監禁在16處。

⑲醫療室。

⑳自動醫療機，如果隊伍將其修好，則可以回到此處接受治療。

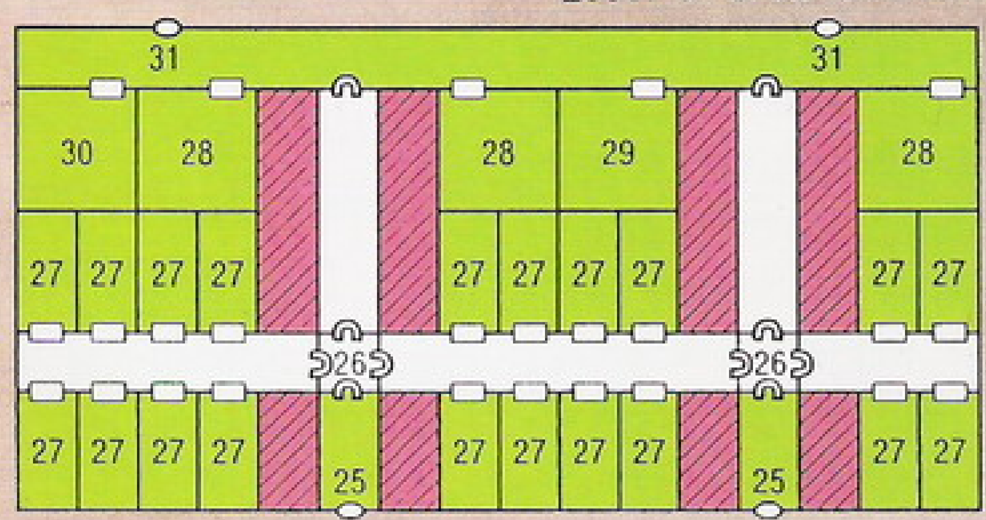
㉑補給品室。

㉒貨艙。成功的使用 Notice 技能可以發現亂數決定的物品。

㉓工作人員在研究一些設備，若隊伍詢問有關 Gear 的事，他們會幫忙做出可以修理船隻的工具；或者隊伍可以打敗他們再拿走工具。

㉔通往第3層的通道。

Level 3- Crew Quarters



㉕通往第2層的通道。

㉖如果隊伍殺死34處的海盜，則機器人會在這些地區中攻擊（其中的一個地區）。

㉗乘員住所。裡面的海盜或技術人員可提供訊息。在隊伍於36處抽光空氣後可在此找到海盜的屍體或活下來的海盜。

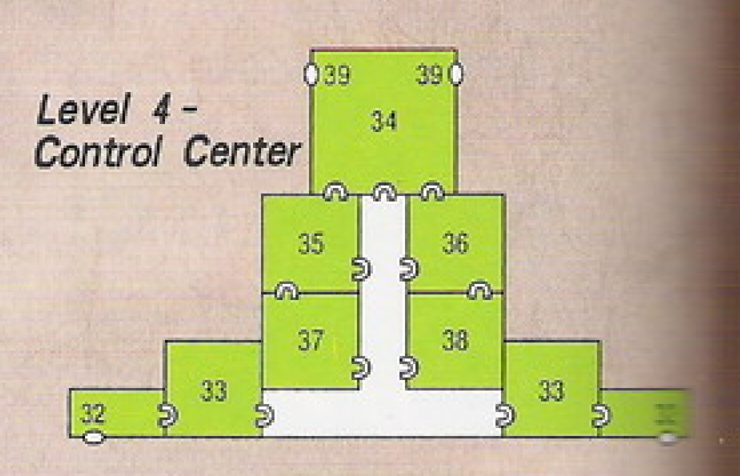
㉘軍官的居所。在此可找到一本海盜的航海日誌。

㉙海盜們正在討論他們的計劃。隊伍必須說服他們與 Stormrider 合作或打敗他們才能取得通過33處機器人守衛的通行證。

㉚ Stormrider 正在躲避海盜，隊伍可以說服他們與海盜合作。

㉛通往艦橋的通道。

Level 4 - Control Center



㉜通往第3層的通道。

㉝機器人守衛此處，如果隊伍沒有29處得來的通行證，將會面對數波的機器人和海盜的攻擊，而在34處的海盜會得到警告，隊伍也無法再與



他們談話。如果隊伍與34處的海盜作戰，這裡的機器人也會攻擊隊伍。

㉞海盜與技師們試圖把一個裝置連接上這艘船。如果隊伍沒有說服任何一個在下層的海盜或技師，他們會直接攻擊。否則隊伍可以嚐試幫助他們修復船隻以換取前往木星之旅。海盜首領接不接受則得視隊伍所說服的海盜數目而定。如果隊伍殺死海盜，則有可能摧毀他們的裝置，自行連接裝置則會使所有系統失靈，必須到推力系統處才能使船移動。而海盜如果答應讓隊伍修理或是隊伍摧毀了那個裝置，則必須修好41、35、36、37、38處的設備（提示：先修好8處的設備可以增加維修成功的機會）。

㉟通訊室，如果隊伍仍未說服Stormrider加入聯盟，則必須在此說服他們。

㊱導航系統，先修好37處的偵測系統以獲得座標來設定航向。

㊲偵測系統，如果隊伍修好了它，則可獲得船的座標來輸入36處的導航系統。

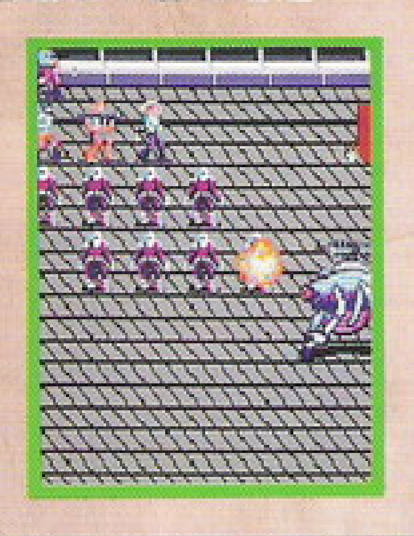
㊳如果隊伍修好了這裡的維生系統，則可以把海盜們丟入太空中，這方法大大減少了最後一戰時的敵人。

㊴通往第5層的通道。

㊵受傷的生理組織，如果隊伍治好了夠多的傷害，則可以更輕易的修好船隻。

㊶從控制系統通往大腦的連線，至少要修好一個才能控制船隻。

㊷通往第四層的通道。



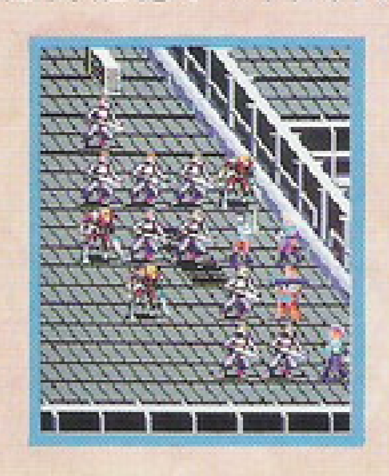
①提示：如果隊伍成功的聯合了Stormrider和海盜，則這次任務就算完成。

②如果隊伍把海盜丟入眞空中，則Stormrider會告訴隊伍前往海盜最後的集結地與海盜做一決戰。否則海盜會繼續攻擊以重獲控制權。

③如果隊伍與海盜合作，則Stormrider會反攻以求獲得控制權，隊伍仍有最後一次機會說服兩方停戰，否則就必須加入其中一方的戰鬥。而選擇海盜則會導致悲慘的結局。

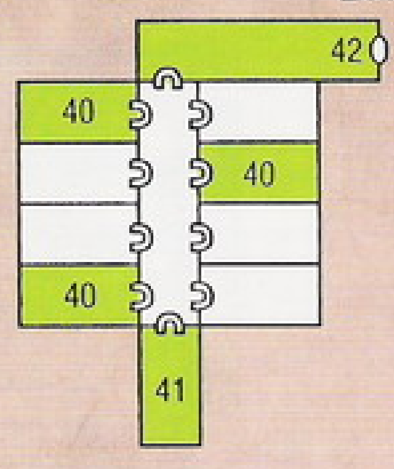


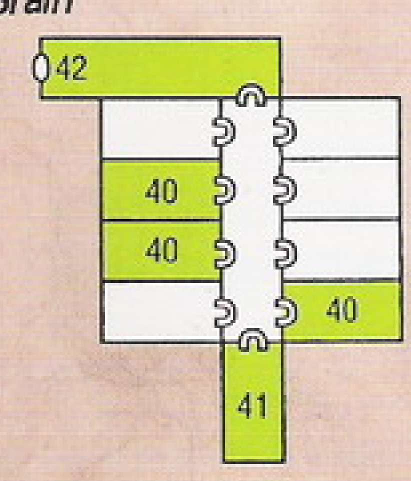
我們到達Stormrider的大學試圖說服Leander的助手Makali回到Matrix計劃，但她與她的同胞仍然以在Amalthean的奴役下爲由而拒絕了。同時間Amalthean的戰士開始攻擊這所大學，意圖消滅Stormrider的反抗力量，我們在圖書館、電腦中心、學生宿舍、實驗室等地分別將這些可恥的奴役者擊退。隨後反抗軍的首領Tsubulu要求我們以人類的身份攜帶Makali所發展出來的Wasphopper生物武器進入Genetic Foundation，以摧毀他們的勢力，將Stormrider從被奴役的悲慘命運中解放出來，沒想到我們在門口就被識破，反被監禁了起來。不過靠著在裡面工作的Stormrider的協助，我們取回自己的武器，並逐步癱瘓了整棟大樓，同時以他們的培養液培養出了致命的Wasphopper，我們回到大學，Makali加入我們回到浮在木星大氣中的採礦平臺－Leander的實驗室。

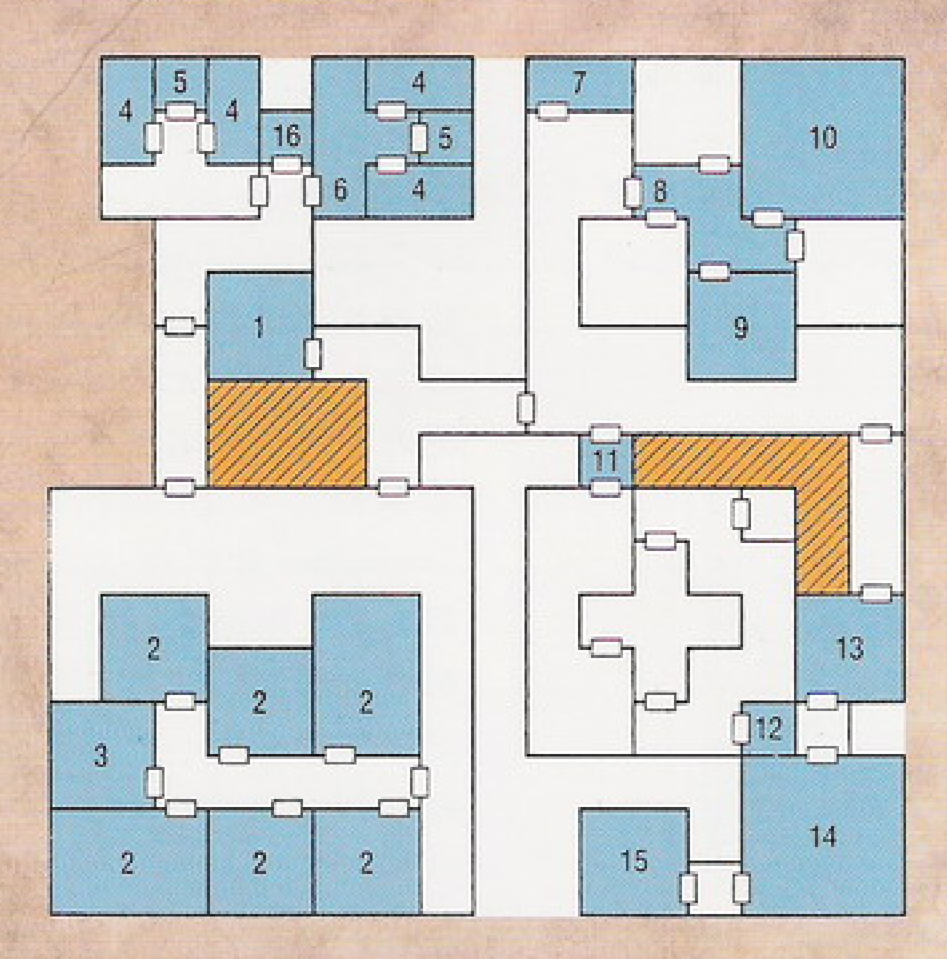




Level 5- Brain







①降落臺，隊伍由此抵達和離開，Amalthean 入侵時他們佔據此處。

②Stormrider 的實驗室。

③在 Amalthean 入侵前，隊伍在此遇見 Makali 博士，戰鬥開始後敵人把她的生物武器釋放出來，打勝這一仗就收復了實驗室。

④學生宿舍。

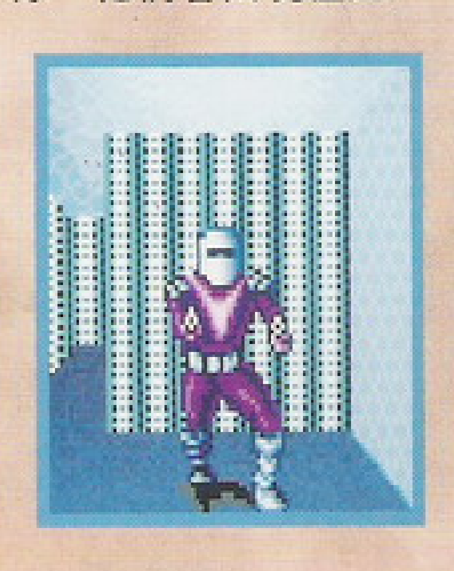
⑤隊伍没有可以開動這些電梯的通行卡。

⑥攻擊宿舍的小隊攻擊隊伍。勝利後收復學生宿舍。

⑦隊伍在戰鬥開始前和結束後可以在此訓練。

⑧教室，戰鬥開始後，隊伍應對一個正在破壞教室的 Amalthean 小隊攻擊。

⑨如果隊伍没攻擊 8 處的小隊，他們會出現在此。



⑩ Amalthean 抓住整個教室的人做人質，隊伍應打敗他們以防止教授被處決。打勝 8 處和此處的戰鬥則可收復教室。

⑪ Amalthean 的爆破小組從電腦中心內衝出，打敗他們後逼問還活著的戰士，則可獲得解除 12 處炸彈的密碼“A 72T2”。

⑫用來摧毀電腦中心的定時炸彈安裝於此。擁有很高爆破技能的隊員可試著解除它，隊伍亦可鍵入密碼。如果隊伍在 11 處遇見那些戰士後，又離開此處，則炸彈就會爆炸。處理完這個炸彈也收復了電腦中心。

⑬圖書館。

⑭隊伍在此與正在燒毀書籍的 Amalthean 小隊作戰，打敗他們後就可收復了圖書館。

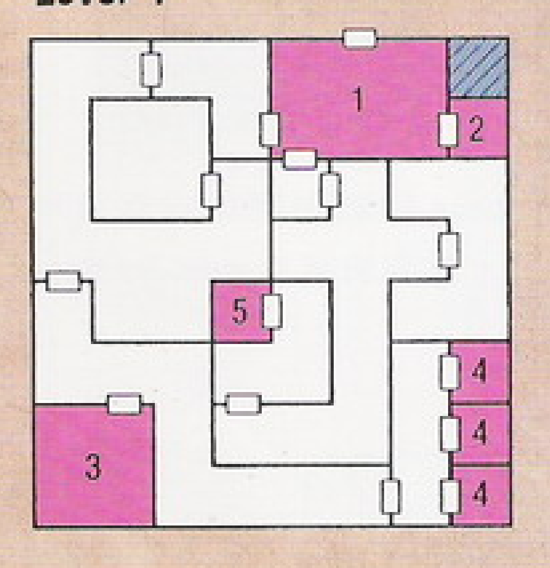


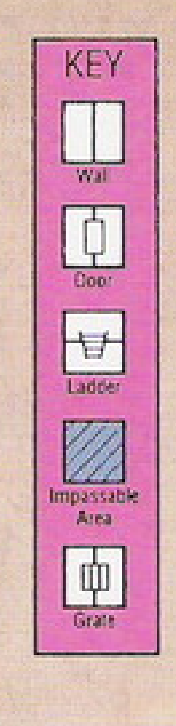
⑮ 14 處的火勢蔓延到此，擁有高 Jury Rig 技能的隊員可以試著修好消防系統，否則火勢將會無法控制。

⑯學生商店。

GENETIC FOUNDATION BUILDING

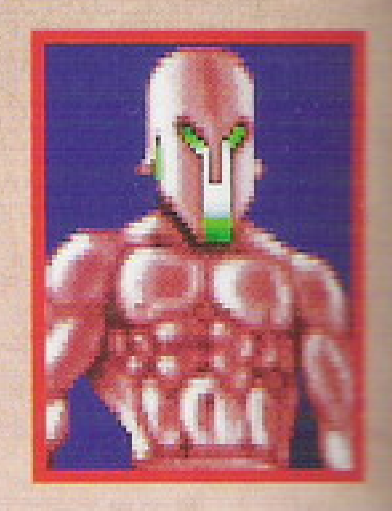
Level 1

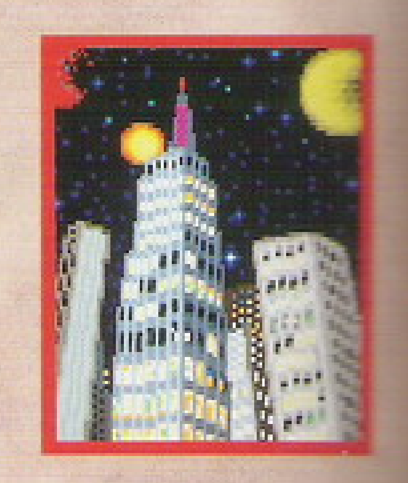




①隊伍由此氣鎖門進入。接著被解除武裝帶往 22 處。任務完成後，Tsubulu 會接走隊伍。

②通往第四層的電梯，隨後安





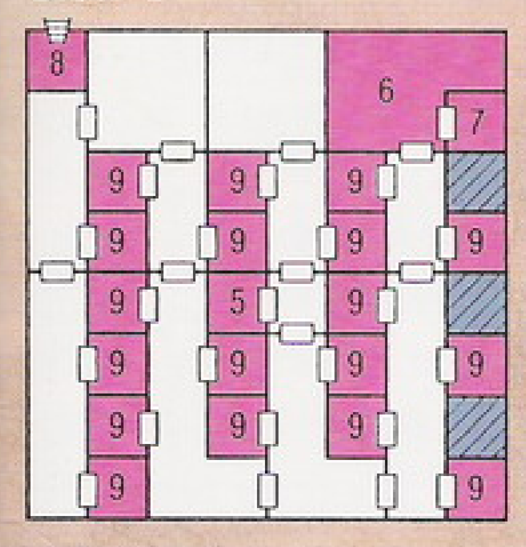
全系統將它鎖定。

③ Wasphopper 的卵被以生機暫停的方式存放於此，擁有高 Life Suspension 的醫生應該試著把它拿出來。

④復甦機在此。如果隊伍在 3 處没有成功的復甦那些卵，應將它們帶來此處復甦。

⑤在 1 ～ 3 層間往返的電梯。

Level 2



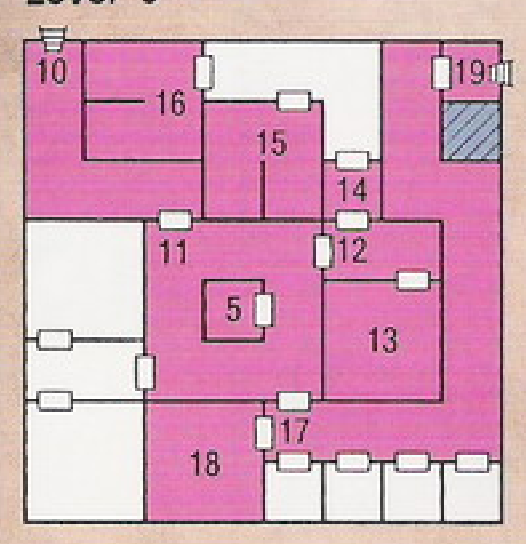
⑥監獄的守衛攻擊隊伍。

⑦隊伍把此處的主安全電腦關閉後，安全系統改由 8 處的電腦接管。

⑧副安全電腦被藏放於此處。隊伍關閉它後所有的電子門都自動開啓，也包括三樓的高度機密實驗室及所有牢房的門。

⑨關著 Stormrider 的牢房。

Level 3



⑩通往二樓 8 處的樓梯。

⑪當安全系統解除後，隊伍在此遇見重獲自由的 Stormrider。

⑫往北的門在安全系統解除前無法開啓。隊伍第一次試著打開它時，一隊守衛會前來攻擊。

⑬通訊中心，守衛呼叫支援。攻擊他們以防止援兵抵達。

⑭ Amalthean 守衛攻擊隊伍。

⑮遺傳學實驗室。這裡的培育槽是空的。

⑯ 2 號遺傳學實驗室。將 Wasphopper 的卵放入此處，便完成任務，前往 1 處離開此地。

⑰在初期的冒險中，這座門是鎖著的。

⑱隊伍的裝備存放於此，當隊伍取得裝備後， Amalthean 守衛又再度攻擊。

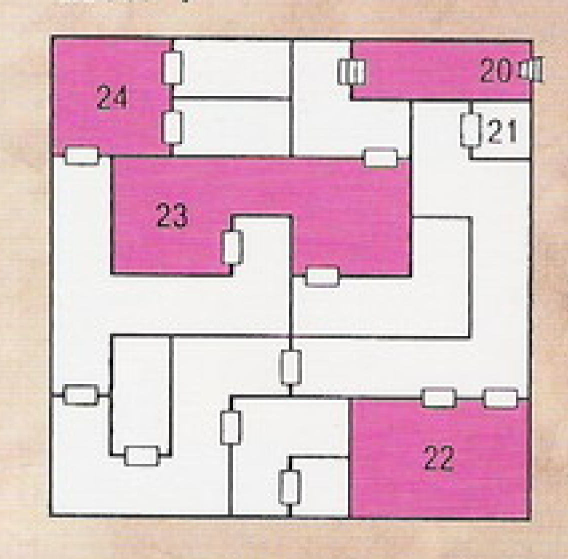
⑲通往 4 樓的梯子。

⑳通往 3 樓的梯子。

㉑這座快速電梯被關閉。

㉒隊伍從 1 處被帶至此。很快

Level 4

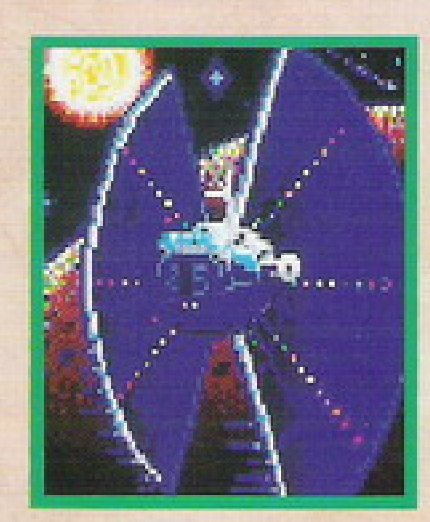


的機器人失效，讓隊伍脫逃。隊伍再回到此處時，修復的機器人又會再度攻擊。

㉓ Stormrider 告訴隊伍有關 20 處的梯子。

㉔ Amalthean 的安全機器人控制中心，所有的機器人都由此遙控。破壞它們可使所有的機器人失效。只有在隊伍取回武器後才有勝算。

JUPITER FINALE





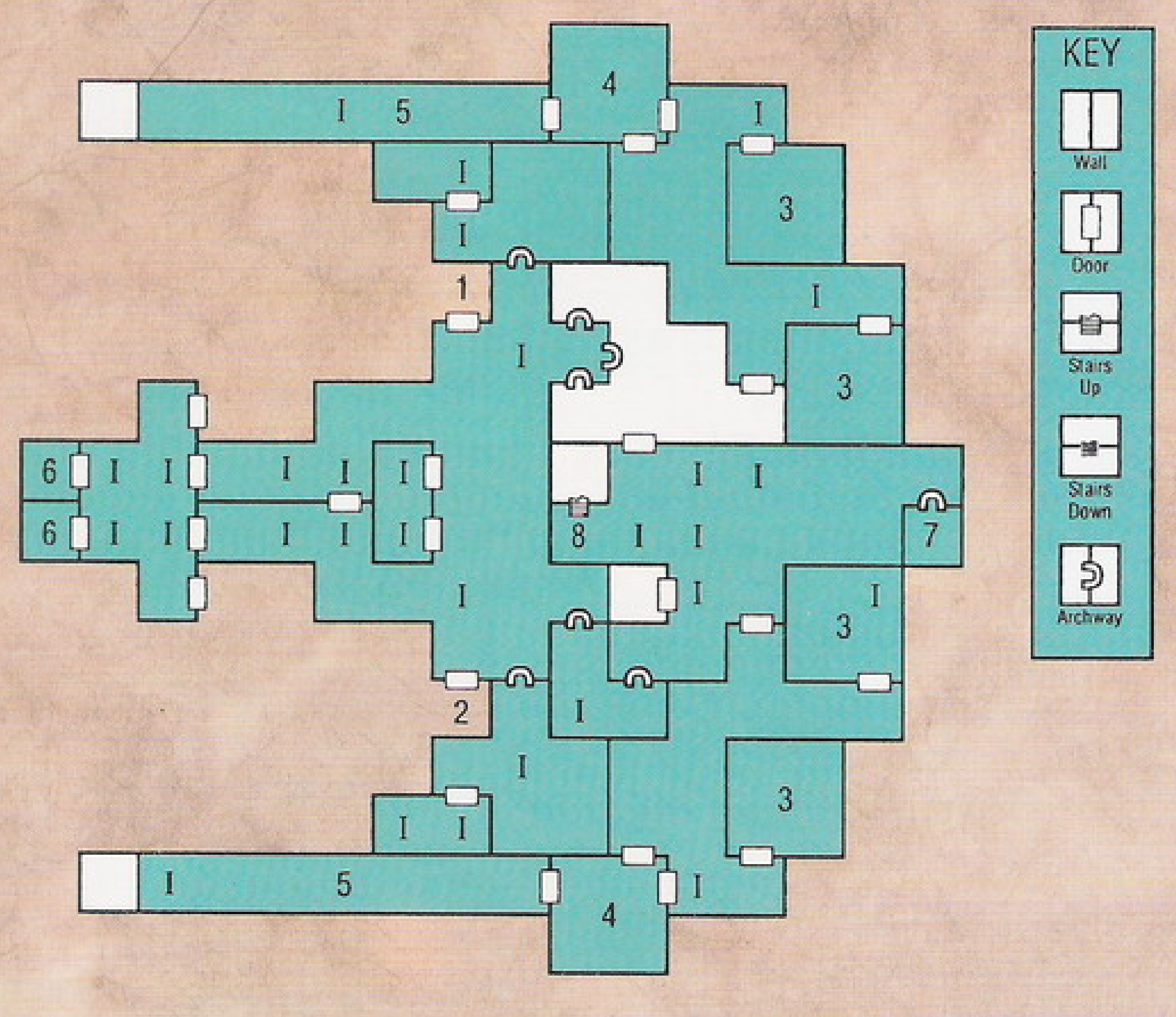
Matrix Cubed 的研究已至最後階段，而 Ram 和水星的部隊也一再的攻擊這處採礦平臺。最後因大量的 ECG 入侵，我們被迫退入 Aircar 中以瓦斯燒毀平臺上的入侵者， Makali 和我們的一個隊員一同登上那艘 Living Ship ，並將它從控制者手中釋放，但在實驗的最後階段 Purge 的改造人趁著平臺上電力中斷時，帶著受他控制的機器人殺了進來，我們再度打敗了他，隨著改造人的毀滅，太陽系新的未來也跟著誕生了……。

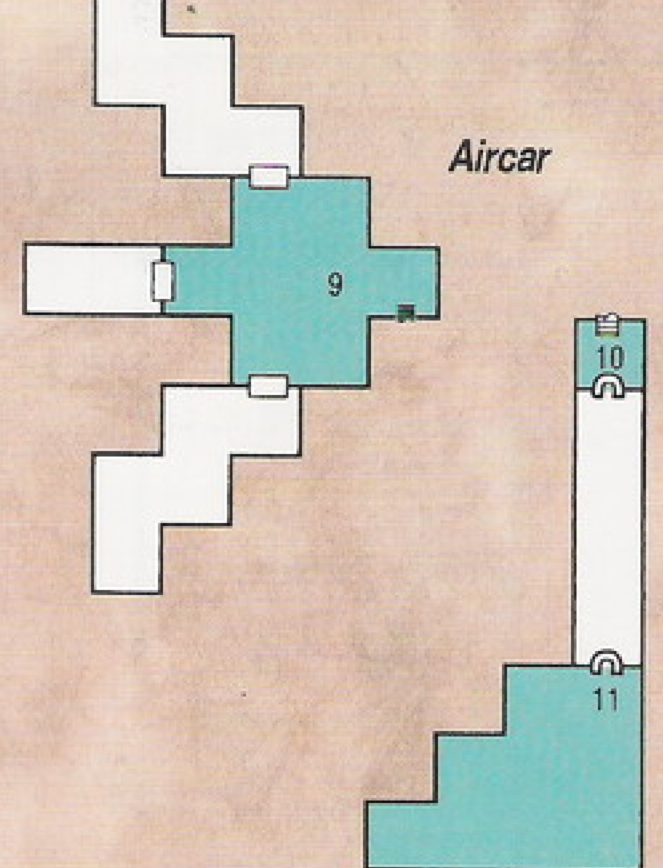
①②：降落區， Stormrider 的太空梭降落在 1 處。當 Living Ship 出現在上空時，隊伍必須前往這些甲板消滅入侵者。

③存放結晶化瓦斯的地方，這些結晶中也許會有烏賊狀的寄生物。

④動力室。

⑤能源莢艙，有時隊伍必須於此處搜尋 RAM 所埋設下的





爆炸物。

⑥自動安全網。可捕捉平臺上掉落的物品，戰鬥後隊伍可在此發現 RAM 的武器，隊員使用噴射背包自 Living Ship 上離開後掉入此處。

⑦平臺負責人 Nikta 的地方，隊伍應常常來到此處以判斷下一步應怎麼做。

⑧通往連接在平臺之下 Aircar 的艙門。

⑨ Aircar、Leander 和 Makali 在此製造 Matrix 裝置的原型，隊伍應常來了解進度。ECG 入侵後隊伍必須退入此地，以燒死登上平臺的 ECG。解除 RAM 埋設下來的炸藥後，隊伍進入此地啟動 Matrix 裝置。

⑩⑪隊員與 Makali 從 10 處的艙門進入 Living Ship。隊員在 11 處與 RAM 的技師們作戰，而 Makali 則解除 RAM 的控制，放走 Living Ship，任務完成後，兩人一起回到平臺上。

I：隊伍搜索這些區域有可能發現入侵者。



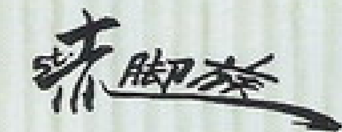


完結篇

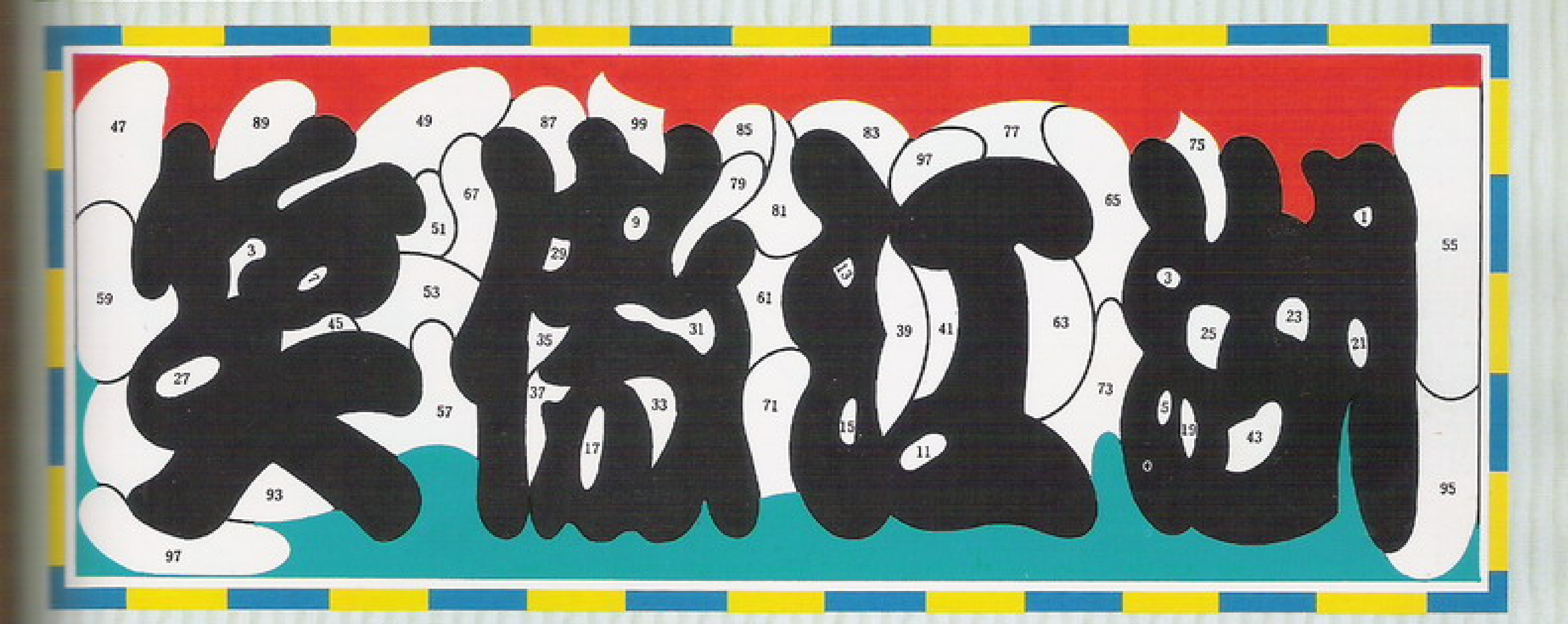
第45期閒閒傷腦筋解答

數字會說話

提示　請將雙數部份塗上黑色，而單數部份不上色答案即可揭曉

解題者 

答案：笑傲江湖　　您答對了嗎？



手册更正

原在太平洋空戰英雄遊戲手册中，下列人員的譯名有誤：

英文	原譯
Saburo Sakai	酒井佐武郎
Hiroshi Nishizawa	西沢廣司

此中文譯名爲英文直譯，歷史上正確人名應爲：

誤		正
西井佐武郎		坂井三郎
西沢廣司	→	西澤廣義

特此更正

中獎名單

第44期閒閒傷腦筋

葛忠誠（桃園縣）林仲建（宜蘭縣）
張富奎（雲林縣）邱筆脩（台北市）
王玉屏（台北縣）高銘佐（彰化縣）
曾冀聖（台北市）曾炯祥（台南市）
高大山（台北市）彭福榮（三重市）

以上中獎人員，請靜候通知，領取獎品！


究竟藏在何處!?
生命祭壇
又在什麼地方!?
王子能否再度復活
而收復可蘭士!?
可蘭士王國的未來命運將是……
SHADOWLANDS
PRIEST
Manufactured and distributed in Taiwan and Hong Kong by Asia Recording Co., Ltd.
IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc.
©1992 Domark group Ltd. All rights reserved.
獨家代理發行





可蘭士王國一夕之間
遭黑暗大軍滅國，
瓦士能親王
在戰役中爲國殉職。
四名忠貞的冒險者
在王子靈魂的引導下，
進入黑暗君主的地下迷宮。
然而，

瓦士能的骨骸

SHADOWLANDS

DOMARK





比《百戰小旅鼠》更短路，比《龐克雙鱷》更刺激的動作遊戲——

《ㄆㄚ ㄌㄚ一族：TINY SKWEEKS》

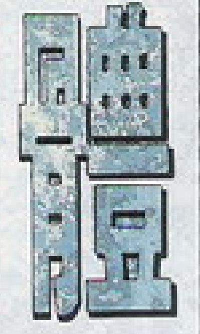
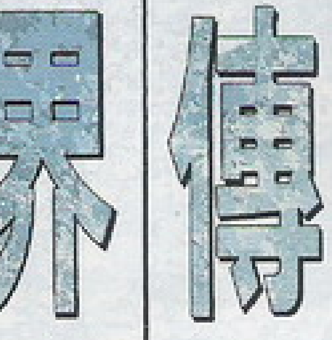
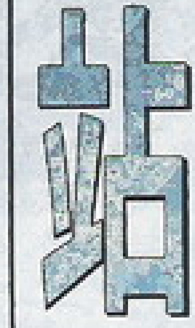
來自SKLOMPH行星，最調皮搗蛋、搞鬼作怪的TINY SKWEEKS，已經厭倦了常玩的那些老套把戲，這一次他們要來點新鮮的………去旅行，但不幸的是他們看上、打算傾覆的竟是我們可愛的地球！天哪！這下還得了嗎？雖然放棄假日令人十分懊惱，但為了發揮你的機智與才氣，阻止這些頑皮的小鬼，並保護地球不被搞得雞犬不寧，你只有親自出馬了！

類型：動作
適用：IBM PC/AT
記憶體：512B RAM
操作：鍵盤
顯示：VGA/BGA/CGA
音效：PC喇叭／魔奇音效卡

最 CRAZY 最 SHORT 最 STUPID

讓你眼冒金星，口吐白沫，直呼過癮！

獨家代理



軟體世界傳播站

郵購過期雜誌（非當月出刊之期數）的玩家，請您注意看：19 期以前每本售價爲 40 元，20 ～ 37 期每本 60 元，38 期開始到目前爲止，每本 80 元。軟體世界雜誌 1 ～ 8 、11 、12 、14 、15 、16 期已經没有存貨了，請不要再劃撥郵購，已經絕版的遊戲請另外寫信來查詢吧！

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資爲 20 元，攻略單行本每本郵資爲 40 元，不夠的…嘿嘿…

磁片維修費用如下：

1. 磁片資料因操作不慎而受損，需重新 Copy 者，每片 10 元。
2. 磁片掉進水溝，或是練『如來金剛拳』時誤將磁片當舍利子投入火爐……要更新磁片者，需將原片的『屍體』寄來（不可分屍），每片 30 元。

維修時，一律以郵寄方式處理，請勿直接送來公司，請記得附上新台幣 40 元的回郵費用（三片以上時回郵爲 60 元）。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的「東東」時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

由於意外的訪客音效插頭，要整批向國外訂購，而各位訂購時是一個一個的劃撥來，早訂的人會等很久，使得我們作業上非常不方便，所以從即日起，我們將停止訂購，原先已訂購而没有收到產品的，我們會將您的 $$ 儘快退回。

因爲服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

寫信來詢問問題時，請記得附上回郵信封或郵票，忘記放的話……我們也可能會忘記要回您的信了。

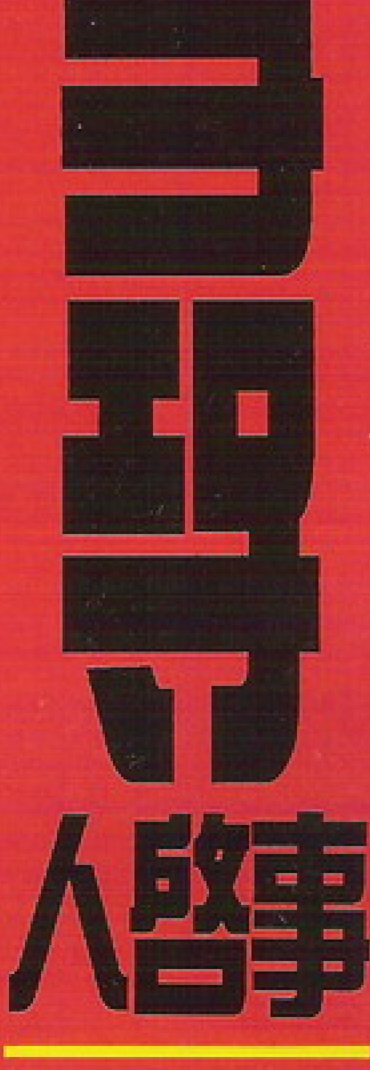
各項在安裝使用時的問題，可來電查詢，現在起，請勿再打到總機轉接服務課，以免造成我們的諸多不便，謝謝！

玩家注意！

我們處理玩家們的問題時，常會遇上粗心的玩家沒有留意您的現有設備，是不是可以正常執行您買的遊戲（如單色顯示器玩家買了創世紀 7 後，來函詢問如何使用）。請在購買時詳細的看一下產品上面的標示，有關執行所需的設備，請務必核對之後再購買。另外，在我們的產品中，都有使用說明書，當您正準備享用我們為您準備的好遊戲時，請務必仔細看過使用手冊上有關程式所需使用的配備、安裝及使用操作上的步驟及不要載入不必要的常駐程式等等注意事項，再開始安裝，相信您會發現安裝至您的硬碟竟是如此簡單。

若您在新買的產品中有缺少任何附件或附件有損壞時，請儘速向購買處直接兌換一套相同的新品。請注意：我們不接受單獨索取各項配件！如果您在安裝時發生母片無法正確讀取的現象時，請您拿出您的法寶一清潔片，將您的磁頭清洗一下，再重新載入。

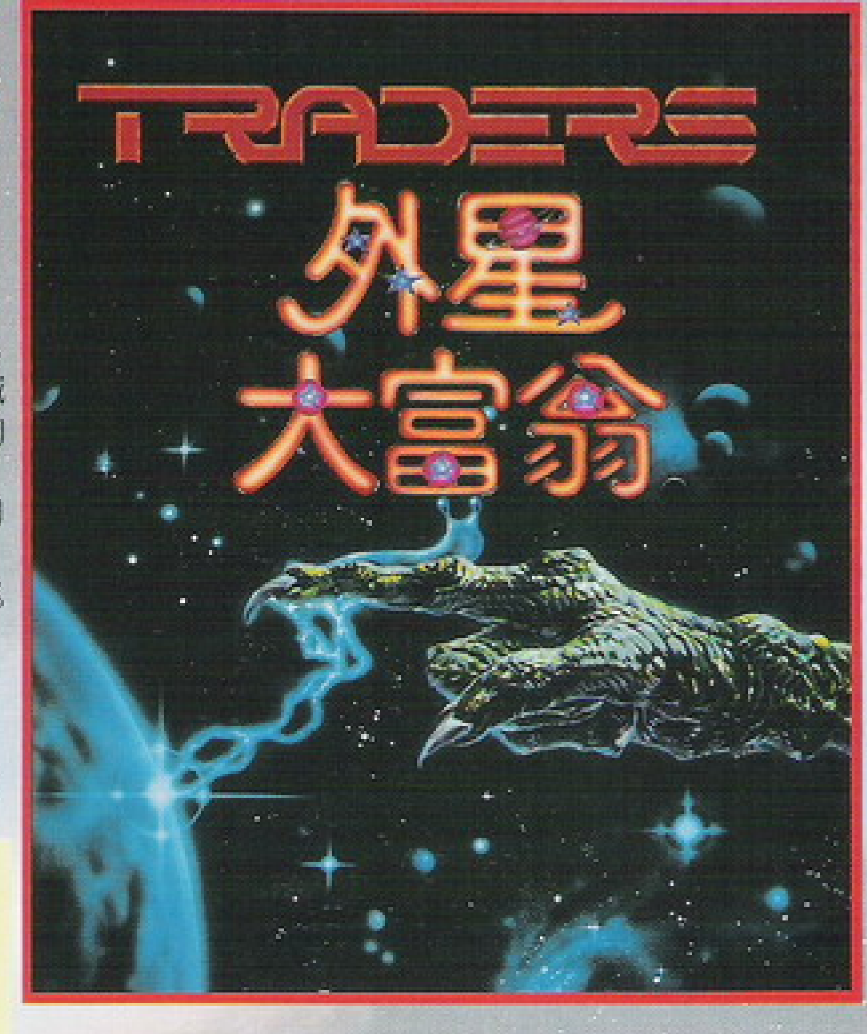
服務專線：(07)3851505



尋人啓事

作者陳建坊、陳建亨、蔡名峰、張恩源、高誌煌、許志文、施名谷、林育承、王翔慶、陳冠宇，請於八十二年二月五日前與本社連絡，以免權益受損。

漢堂與瑞士LINEL跨國合作
首度推出幽默溫馨的益智
策略遊戲



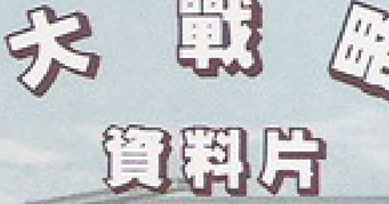




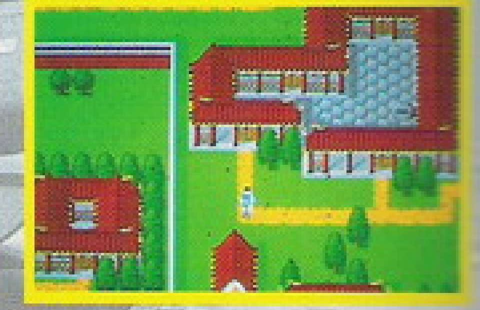


- 遊戲內容變化豐富，有貨物交易買賣，外星探險，更可以無所不用其極地添購機械人裝備，進行攻防戰以掠奪其他普拉姆的財物。
- 添加多種意外事件，令你捧腹大笑，搥胸頓足。
- 大家樂、寶石投資賺錢的機會，這裡的跳蚤市場一應俱全。
- 歐洲風的背景音樂，清新耐聽。
- 完全中文化，新春最佳消遣娛樂!!

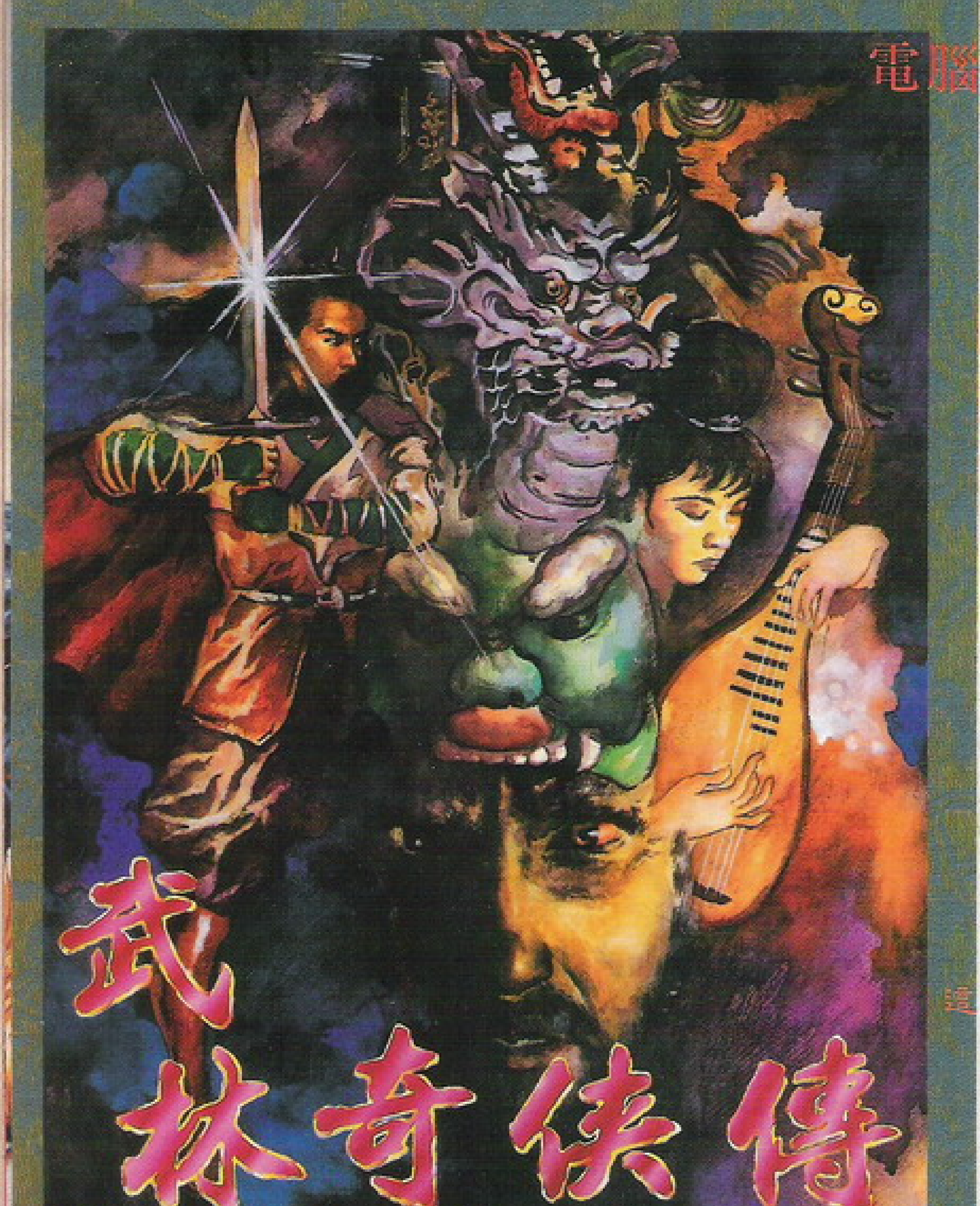
IBM PC 286以上相容機型
支援ADLIB音效卡及聲霸卡
EGA、VGA彩色顯示系統
支援鍵盤、滑鼠、搖桿







慶祝「大戰略」英、德語PC版本及AMIGA版本於聖誕節時海外首度發行，漢堂特別推出「大戰略」V1.2更新版，完全參照英文版之更新介面功能，附 全新50關任務資料片，買一送二，祇要150元即可，歡迎至各地經 銷商購買。



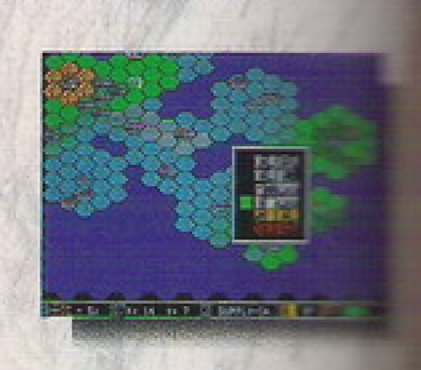
電腦武俠小說的新詮釋

武林恩怨
風風雨雨幾時休

奇俠情懷
坦坦蕩蕩永傳流

- 全螢幕的移動畫面，精心考核、巨細靡遺的城市地圖，
  大城景觀。
- 多人組合式角色扮演遊戲，加上過場動畫，配合劇情
  兩風貌。
- 劇情式對話系統，環環相扣，使你融入武林世界。
- 設計擬真的回合即時戰鬥系統，展現真正中國武學精華。
- 全動畫的戰鬥，可同時欣賞雙方的武學招式。
- 支援AdLib 聲霸卡，有精采的背景音樂及語音效果。





這是一個與時下RPG風格截然不同的精心
與天外劍聖錄同為漢堂遊戲工場之汗血
我們誠摯介紹予您，希望您會喜歡。

漢堂國際資訊有限公司

天外劍聖錄

由於11、12月份雜誌刊登本遊戲預告以來，許多玩家紛紛來信提供寶貴意見，漢堂遊戲工場特別應您的要求再加入以下劇情：

- 地下迷宮加入五行、八卦陣及各種陷阱，奪命驚魂；
- 魔教總壇加入決戰妖魔道，一步一殺機；
- 進訪劍聖人間故居，謎底豁然開朗；
- 加強戰鬥及法術效果，有料又實在…





玩家共同的參與
需要您大大支持
嘔心瀝血之創作
值得您細細品味









—請密切注意經銷商海報推出日期—

瘋狂双响炮

香港Alpha Unit與台灣漢堂攜手合作首度推出關卡突破型動作遊戲———



青春！瘋狂！爆炸!!

遊戲從頭到尾讓你置身在絕無冷場的敵我追逐戰中，而你唯一的武器是手中的電光爆竹！快點救出你的女友波波吧！再遲就來不及了！

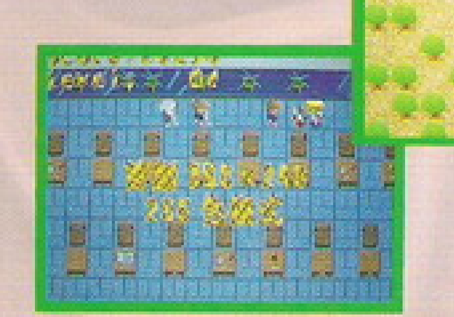
新春爆喜登場！



- ■創360×240，256色模式，中文字型細膩漂亮，無須Super VGA卡，一般VGA卡即可使用。
- ■型捲頁畫面，捲動流暢。
- ■單人或雙人進行遊戲。
- ■援AdLib卡、聲霸卡、MT-32及SC-55音效卡。
- PC喇叭及聲霸卡並提供數位式背景音樂，音樂■音效同場演出。

ALPHA UNIT

Presents.



「大時代的故事」寫對就送抽獎活動

秘技"四大天王"謎底爲：

陳旅安　步兵　郝柏春　裴甲兵
朱羔政　騎兵　王建宣　砲兵

恭禧吳奕義先生（竹縣）等100位幸運中獎，本公司將分別通知獲獎。





- ★國內首套中文化海戰遊戲。
- ★提供珍珠港、珊瑚海、中途島、東所羅門群島、聖克魯斯群島和菲律賓海等六大戰場。
- ★簡單的滑鼠操作介面，享受一手在手、大權在握的快感。
- ★具有時間壓縮功能，可在最快的時間內打完一場戰役。
- ★精彩的動畫畫面表現充分的臨場感。
- ★一次可控制多艘戰艦及戰鬥機，涵蓋多種不同的戰鬥系統。

媲美重量級海戰遊戲《Harpoon》的傳統海戰遊戲！

熱烈進入中文化

一個以二次大戰太平洋戰場爲背景的海空協同作戰之海戰模擬遊戲，嶄新的戰鬥模式讓你充分享受十足緊張的戰鬥感。

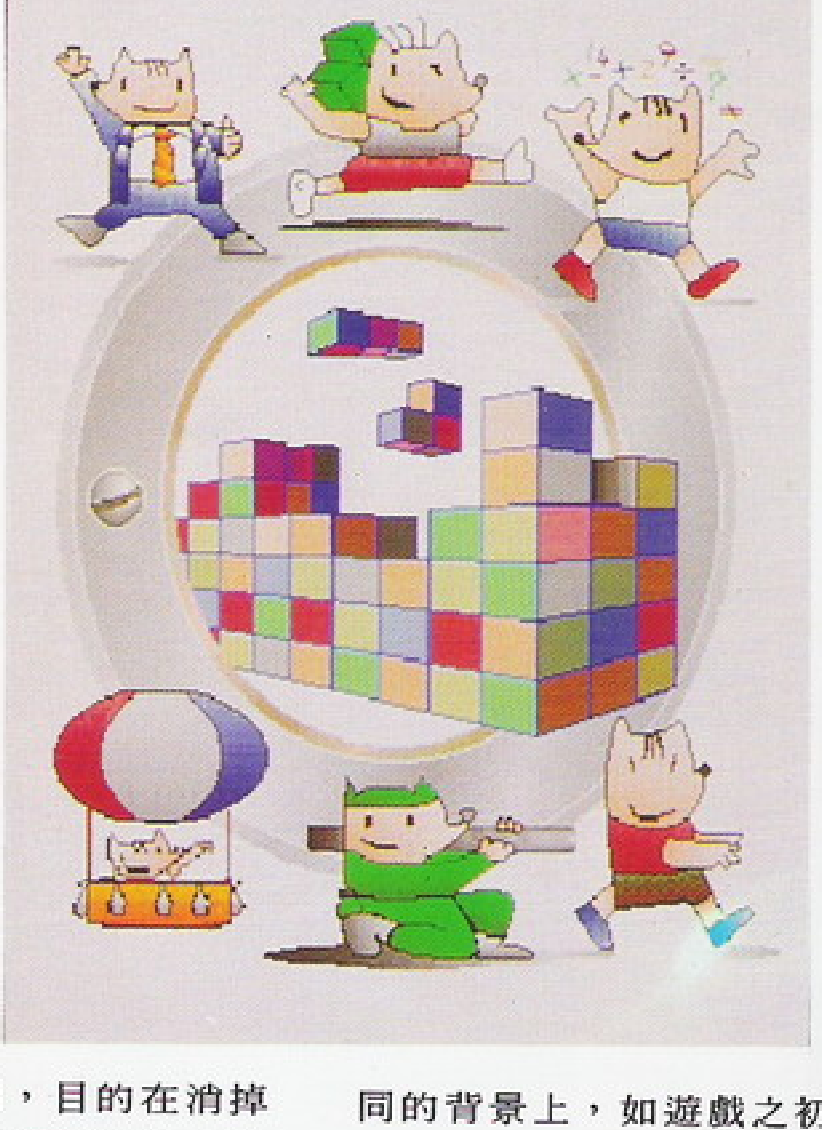
海戰雄風

獨家代理發行


DISCOVERY
In the steps of Columbus
哥倫布
西元1492年前，義大利人哥倫布發現了金黃燦爛的北美洲；在五百年後的今天，你有機會去發現一個更新、更好的處女島嶼！在這裡你是一切的主宰；首先你要設定航線的遠近，尋得新島並開發之；要應隨時可能出現的海盜做作戰的準備，以及在你所創造的土地上建造城市、種樹、闢田、築堡壘、倉庫、學校，繼之以物交易買船，最重要的是和其它國家作戰以便了解他國實力。
遊戲特點：
六個不知名的新世界，供你搜索開發。
征討對抗凶殘的海盜。
精彩刺激的海陸大戰。
支援魔奇音效卡、聲霸卡語音功能。
簡易滑鼠控制。
八艘不同船隻、四幅地圖，五個作戰國家。
越海跨洋、迎風破浪，你是舵主——彷彿冒險犯難的哥倫布；
揚帆而行，力戰海盜，一切只為——尋得人間另一個新大陸！
IMPRESSIONS
© 1992 IMPRESSIONS
電腦休閒世界
獨家代理



方塊奧運



遊・戲・獵・人

軟體世界發行

作者 春麗

這是繼超人戰紀後，又一金磁片得獎作品的推出。由此可見國人對自己所設計的遊戲越來越有信心，而且未來會有越來越多的人加入設計的行列，這是否意謂著如果玩家純粹只爲遊戲而遊戲，而不強迫自己升級的話，就會落伍了？不管如何，大家還是應該爲追求好的遊戲而努力，對不對！？

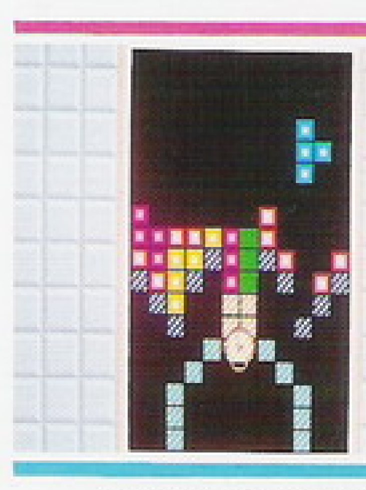


好了，不提題外話，咱們進入正題吧！先來談談它爲什麼叫方塊奧運，它到底是俄羅斯方塊，還是奧林匹克運動會？不要想得那麼複雜，其實它只不過將各種不同的方塊玩法集結在一起而已，其中包含有氣球、數字、鑽石、爆破、射擊等五種遊戲，通俗一點的說，就是"一機多用"。這麼多的玩法，到底好不好玩呢？讓我們來看看。

說到遊戲的內容還眞的蠻豐富的，如氣球關的目的是將氣球釋放出來；而數字關則是利用加減乘除來解答；在鑽石關裡只要有三個相同的方塊連成一線就可消掉；爆破關大致上和氣球關相同，目的在消掉特殊方塊；射擊關則得將方塊補滿等等，融合了各種掌上型的俄羅斯方塊，在創意上可說是相當新穎。而作者更別具用心地加入競賽關，讓玩者可直接向最高級挑戰；此外，還有在運動類遊戲上才會見到的重播放影功能，讓玩者重覆觀看當時進行的狀況。光憑以上幾點，就該給這遊戲蠻高的分數，但它畢竟不是十全十美的，是故我們還得針對它的缺失，檢討改進。

方塊奧運在操作上是以鍵盤爲主，但是好像不甚符合手的放法，因爲方向鍵與Enter鍵靠得太近了，每打完一關，手總是擺的疲死了，而且常常會反應不過來，不知是筆者太笨，還是……（不要命了敢偷笑！）

一部好電影需要好的音樂來襯托。相同的，遊戲也是如此，好的音樂能振奮人心，差勁的音樂會讓人昏昏欲睡，或乾脆放棄遊戲，雖然作者蠻用心的將各種不同的音樂用於不同的背景上，如遊戲之初的輕快的音樂、進入遊戲後溫柔的插曲，到競賽時的進行曲等，但總覺得缺少那麼一點的氣氛，而使得整個遊戲變得有點枯燥乏味，沒有耐心的人還眞的玩不下去呢！不過做人只要太過挑剔的話，還是能接受的。



眞不曉得關於智育類的遊戲該談些什麼，尤其是大家都非常熟悉的方塊遊戲，所以最後我們再來講遊戲創作的問題。不管你是爲了什麼目地來玩遊戲，一定都希望是個好遊戲，所以，最後我們套句中國人常說的一句話"別人能，我們爲什麼不能"，在此勉勵所有的設計者與玩家，爲自製的遊戲邁向國際化而努力。



作者 傅鎮暉



電腦休閒世界發行

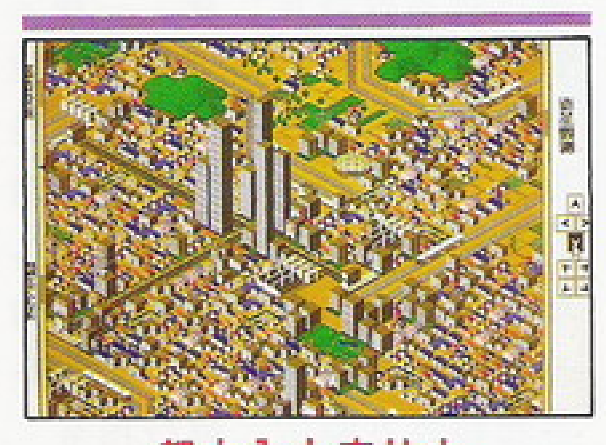
各位喜歡玩鐵路大亨或者模擬城市的GAME迷注意了，一個你絕對不能錯過的超級模擬（策略）遊戲鐵路A計畫已堂堂登場了！

鐵路A計畫是日本ARTDINK公司設計的軟體，其系列產品在日本上市已有一段時間：第一代鐵路A計畫於1986年4月出品；第二代於1988年7月推出，並以鐵路帝國（Railroad Empire）的名義在美國發行PC版本；1990年12月，ARTDINK公司更上層樓，推出了鐵路A計畫第三代。甫推出即造成轟動，不但持續停留在暢銷排行榜前十名內，更獲Login雜誌選為年度最佳模擬遊戲。



唉！又被套牢了！

以出品模擬遊戲揚名立萬的MAXIS公司，雖然也有模擬城市、模擬地球及模擬螞蟻等GAME創下不錯的口碑，但是碰到了鐵路A計畫似乎也有些相形失色。不過商人畢竟是商人，MAXIS公司便和ARTDINK公司簽下合約，將第三代鐵路A計畫改為PC版本發行，也就是現在各位看到的鐵路A計畫。



都市內大廈林立

鐵路A計畫是如此令人驚異！這也是MAXIS公司自創立以來第一次發行別人所寫的軟體，難怪MAXIS公司要對外宣稱：「本公司也有很多優秀的程式設計師，我們之所以要發行別人的作品，實在是因為它太令人印象深刻了！」

接下來我們就來瞧瞧鐵路A計畫是如何讓MAXIS公司心服口服。

鐵路A計畫基本上是一個建設鐵路與營運的遊戲。當然，你要建鐵路、蓋車站、買列車、調度列車等等。這一點和鐵路大亨很類似。



視察關係企業

隨著城市日益成長，你又要建設城市來加速發展，包括蓋公寓、租賃大樓、商業大樓、工廠等；甚至棒球場、高爾夫球場、滑雪場及遊樂場等等，這一點又和模擬城市很相似。更甚者，鐵路A計畫還是一個財務的遊戲。你必須妥善運用現金、貸款、不動產、地皮等等；還要應付利息、所得稅等各項支出，是個不折不扣的資本主義遊戲。

本遊戲的目的便是建設你的帝國，包括鐵路和城市，累積你的財富，終成一代大財閥。萬一你資金短缺，周轉不



籌備建造一座遊樂場

靈，抑或是付不出稅金，無力償付利息，你就得宣布倒閉，關門大吉。

總之在遊戲架構上，鐵路A計畫綜合了鐵路大亨與模擬城市的優點，並且展現得更富深度，也更具有挑戰性。

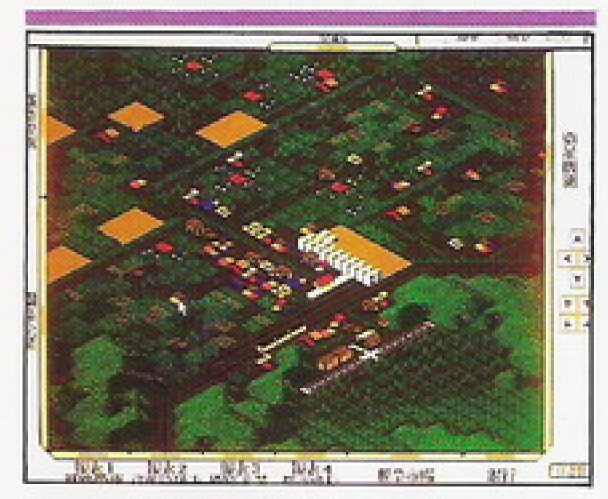
遊戲最大的特色即在於那精緻、立體化的圖形。玩者以飛機的觀點傾斜地鳥瞰整座城市。各種建築、河川及森林綠地都以3D立體化的造型，生動地呈現在你眼前。這種眞實的感受將模擬城市遠遠拋在後頭，更不用說是平面的鐵路大亨了。相信只要看過鐵路A計畫畫面的GAME迷，必然會被那美麗的圖形所吸引。



股市5點休市

遊戲中採用即時計時系統（Real Time），以每一小時爲一單位。早上8:00是上班尖峰時間；股市及銀行都是早上9:00開門，下午5:00關門。除了看報表及開啓若干視窗時會暫停外，時間是不斷在走的。碰到星期假日，銀行和股市還會休假，這也使遊戲增添幾許眞實、緊湊的感覺。

在VGA螢幕下，畫面隨著時間的變化，除了有白天、黑夜的差別外，還有四季景觀的改變。這一點使鐵路A計畫更具有眞實感，這也是模擬城市和鐵路大亨望塵莫及的。

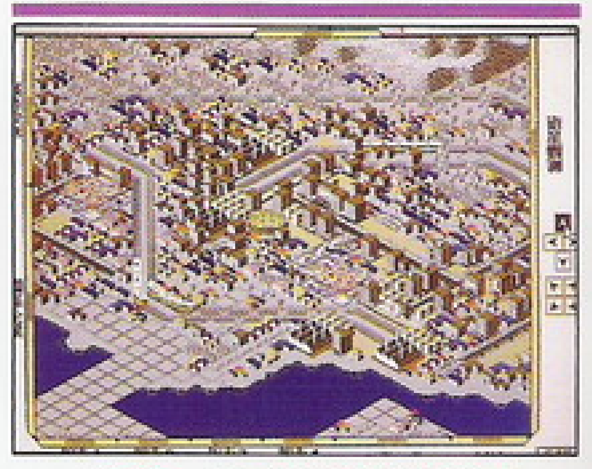


機場跑道上有架PC-10客機

另外，鐵路A計畫爲了使畫面生動活潑，天空中不時會有飛鳥成群結隊飛過；如果有機場，飛機也會不斷起降；遊樂場園在8月周末的夜晚會施放煙火；夏夜裏甚至還有飛碟（UFO）出現；在每年的聖誕夜，當然更少不了聖誕老人……。

遊戲的操作介面以滑鼠爲主，玩者最好是「養」一隻。螢幕中央是主畫面，四周有拉出式選單供選擇指令：上面是系統指令，提供遊戲設定儲存、讀進度的功能；左邊是各項建設指令；右邊是衛星地圖及主畫面移動指令；下面則是各種報表及股市、銀行指令。建設指令以圖形表示，類似模擬城市。各種財務報表則類似鐵路大亨，不過要複雜得多。玩家最好有點財務知識，要不然至少也要有玩過鐵路大亨的背景才好。

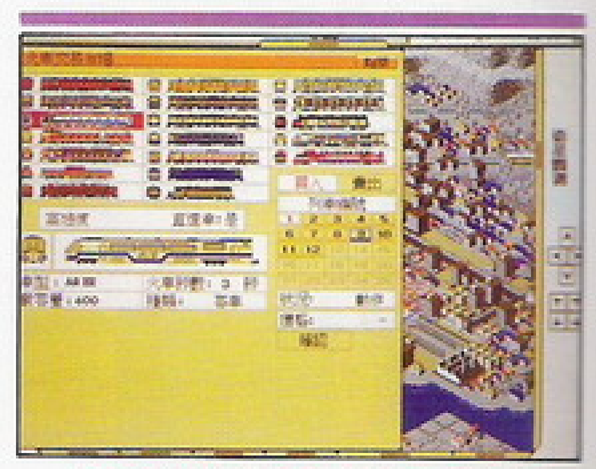
遊戲中總共提供6張地圖，依序由低度開發排列到高度開發。每一張地圖各自面臨不同的挑戰，成功的目標也有所差



冬季一片白茫茫的城市

別。每個地區一開始至少會有一條鐵軌，上面有一列客車和一列貨車在運作。這些也是你公司的資產，不過不算在你擁有的列車行列，你也不能任意更動。它們的主要任務是提供城市發展所需的基礎。

在你從事各種建設或買賣時，通常會出現該項業務的負責人向你做簡報。仔細聽他們的訊息，這對你的事業相當重要。而且，這些人隨著狀況好壞還會有不同的表情呢！



各式各樣的列車任君選擇

鐵路A計畫既然是個鐵路遊戲，買列車當然是不可或缺的重要部份。遊戲中一共提供了15種客車和4種貨車。各車的車箱節數都在2～3節之內，速率則是每小時2～3個區塊（Block）。其間的差別似乎不大，但是價格卻有天壤之別，從3萬3千元一列到25萬一列都有，座位則由每節400至700不等，你最多可以同時擁有25列火車。但列車都短短的，感覺倒像是捷運，而且所有的列車都是現代

列車，都可以同時購買得到。不像鐵路大亨有時代的差別，自然也少了一些「進化」的樂趣。

在鐵路A計畫的世界裏，物資（Material）是一切發展的核心。物資可由外地運來，也可由自己的工廠製造，但是你一定要有足夠的空地來堆積這些物資。從事各項建設都必須消耗掉若干物資。要是物資短缺，城市是很難有所發展的。

遊戲提供建設的選單要比模擬城市豐富得多，有工廠、公寓、租賃大樓、旅館、商業大樓等房舍，還有棒球場、高爾夫球場、遊樂場及滑雪場等娛樂設施。每一種圖形都相當細緻，連每一扇窗戶都沒有遺漏。像租賃大樓或公寓等大廈隨著都市的繁榮還會自動往上加蓋，甚至可以變成摩天大樓。



財務狀況一目瞭然

說起遊戲中的財務管理，那可眞不是蓋的。除了鐵路營運的收入外，建築各種大樓或娛樂事業都會給你一筆豐厚的利潤。在鐵路A計畫裏你不再是模擬城市中等著收稅的市長，反而在每年4月1日（愚人節）都要付出一筆可觀的稅款。雖說納稅是好國民應盡的義務，但是看到自己辛苦賺的錢被那些「吸血鬼」拿走，心裏多少有些「不悅」。不過逃稅的方法沒有，節稅的方法倒有一些，這就要靠各位玩家自己去體會了。

玩過鐵路大亨的朋友一定不會忘記股票。玩到後來根本就是股票大亨，股市的收益絕對數倍於鐵路的營收。在鐵路A計畫裏更是不得了，一共有24家上市股票可以購買，只可惜少了自己公司的股票。

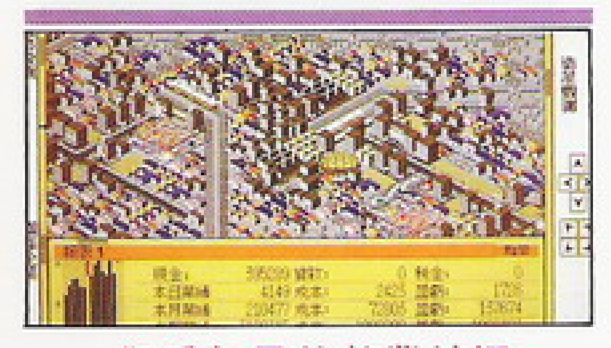


股市狂飆！ㄇㄠˋ ㄒㄧˇ了

股票的漲跌由電腦控制，與都市發展無關。你的股票經紀人會爲你分析走勢，「低檔進場，高檔殺出」的道理我想我也不必多說。股市偶爾會出現大震盪。先是一路狂飆，然後垂直跌落谷底，如果你抓對時機，包準你大撈一票。另外每年7月1日還會發放股利呢！

以上講了這麼多特點，我想大家一定已經口水流了一地。不過在此我還是要再提出幾點小小的缺憾，以示我沒有收取MAXIS的賄賂。

首先在畫面的移動方面，鐵路A計畫只能做一格一格的移動，不能像模擬城市般的自由



觀看每日的營業情況

地捲動。雖然衛星地圖可以做大幅度的移動，可是多少有些不便。

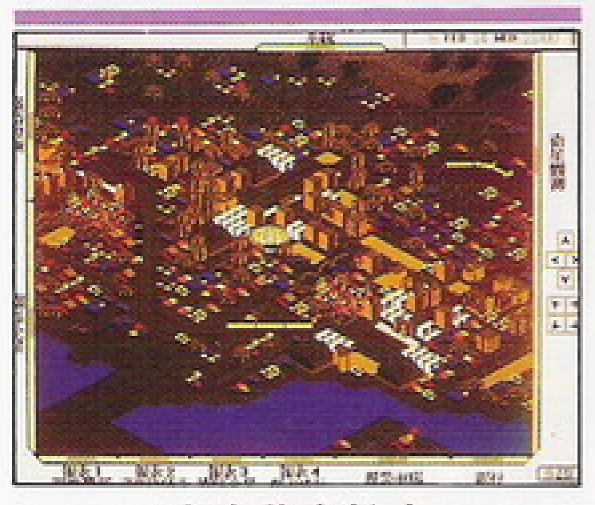
其次，上面略有提及鐵路A計畫的列車雖多，但是沒有像鐵路大亨有依時代更新的功能。雖然這是遊戲架構不盡相同的結果，但是實際上你需要的列車不過是3～4種，其他的只是陪襯罷了。

再者，鐵路A計畫並不會標示車站涵蓋的範圍，這一點鐵路大亨就做得不錯。

還有，如果鐵路A計畫能像模擬城市提供人口發展、密度或地價圖的話，我想會更好些。

另外期盼某位仁兄大德，能將鐵路A計畫裏的假日整理出來，免得我常常白跑股市。

總之，鐵路A計畫是一個經營管理的策略遊戲。裏面沒有鐵路大亨的競爭，也沒有模擬城市的災難（你大可放心地上洗手間），然而鐵路A計畫幾乎涵蓋了上述兩個遊戲的優點而猶有過之。



夜晚萬家燈火

鐵路A計畫是個很有深度的遊戲。對於剛接觸此類型GAME的玩家可能會感到有點複雜。不知從何下手。建議你不要著急，先仔細看完說明書，再多嘗試幾次就很容易進入情況。而對於玩過鐵路大亨或者模擬城市的玩家而言，你還在等什麼呢？





電腦休閒世界發行

作者 夢工人



生活在高樓大廈林立的都市叢林之中，每天呼吸著大小車輛排放的廢氣，忍受著高分貝、震耳欲聾的噪音，你是不是常常在睡夢中尋找桃花源或烏托邦般的生活環境呢？如果給你一個機會當上殖民地司令，你是否能建立一個既有高度文明與科技，又有良好生活品質的理想社會呢？

烏托邦給你一個機會去證明你的能力。你將領導一群人民，在荒蕪的星球上建立理想中的社會。利用遊戲中所提供



的有限資金，你是要把它運用在武器發展上，或是科技研究上呢？還是用來蓋一座醫院濟世救人，或是弄一座坦克工廠來生產殺人武器呢？當然也別忘了在你殖民地的四週尚有許多其他種族正不懷好意的注視著你的發展，準備大舉入侵呢！

也許你已經厭倦了鋼彈帝國的征戰，或者你已完成了文明帝國。無論如何，當你有一天突然發覺你的勝利竟是建立在血腥的殺戮戰場上之時，你就應當要回頭想一想了，究竟你是一個嗜殺成性的暴君，還是民胞物與的仁者呢？



如同本遊戲的標題一樣，烏托邦的最終目的便是建立一個生活品質良好的環境，在遊戲中如果你能使生活品質指數超過 80 %並且維持一段時間，就算成功了。換句話說，這一次你要把人民擺在第一位，你所有的決定都要以人民的利益爲第一優先。

遊戲一開始，你受命爲殖民地司令，你所看到的當然是一個幾乎什麼建築物都沒有的殖民地，利用有限的資金，你必須開始進行建設工作。遊戲中總共有二十幾種建築物任你



挑選。例如在生活方面，你必須興建住宅單位供人民居住、

水耕溫室生產糧食作物、氧氣供應站轉換氧氣、動力供應站提供各建築物動力能源、保安總部維護治安、倉庫用來儲存貨物、運動場供居民休閒娛樂、醫院預防傳染病等。



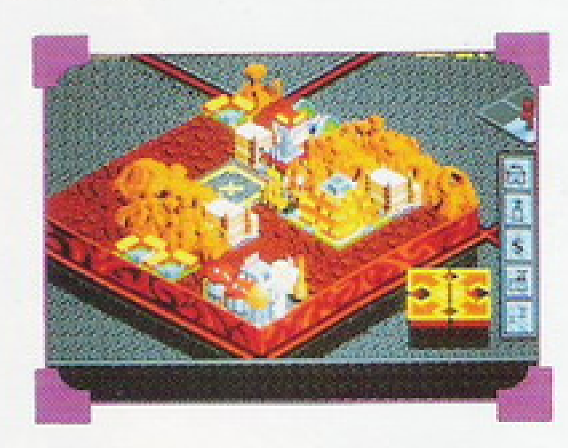
其他如太陽能發電機、太陽能吸收中心可生產動力能源、礦場可開採礦物供製造武器、化學工廠則可提煉石油、工作站可生產各類貨物以進行貿易、指揮總部爲殖民地的控制樞鈕、生產坦克的工廠、太空船的建造中心、研究發明的實驗室，此外還有負責殖民地防禦工作的雷達、發彈發射台、雷射砲塔等等。什麼是必要的，那一種建築物應該優先，就是你該決定的了。

隨著時間的流逝，殖民地的規模愈來愈大，烏托邦遊戲中特別爲你聘請了六位顧問，



你可以隨時進入諮詢畫面，請六位顧問們報告殖民地的現況，他們也會適時給你鼓勵或警告。第一位爲內政顧問，她會告訴你殖民地的人口總數、人民從業分佈狀況、出生與死亡人數，還有最重要的人民對你的施政滿意程度。第二位是工業顧問，他會向你報告殖民地的工業概況，包括各種物品的生產量與消耗量等。

第三位是科技顧問，他會報告殖民地的科技水準以及上月新發明的物品。其它還有建設顧問，會報告全殖民地建築物的使用情況；經濟顧問，會告訴你殖民地的收入與支出，讓你知道資金的使用狀況；國防顧問則會幫你注意軍隊的現況，如各類攻擊或防禦性武器的數量，以及戰後敵我雙方的損失等等。



如果你的殖民地在你的德政之下，六畜興旺、雞犬昇天，那麼別高興得太早，眼紅的敵人可能馬上就攻過來了，爲了保障人民的生命與財產，戰爭是無法避免的。在本遊戲中，作戰工具分成陸上武力與空中武力兩大類，陸上的坦克與空中的太空船又會隨著科技水準的提昇而演化，除此之外



雷達、飛彈與雷射砲塔都是極佳的防禦武器。

另外，熟悉三國志的玩家一定對間諜功能不陌生，烏托邦也提供了這一功能，如果你提供足夠的活動經費，那麼你



所派出的情報員會隨時給你最新情報，諸如發現敵人的殖民地、敵人的科技水平、敵人正計劃大舉入侵等等，好讓你及早準備。



對了，說了這麼多，還沒提到遊戲的音效與畫面部分。音效方面，遊戲中總共提供了四首背景音樂讓你自由選擇。第一首是目前正流行的低調舞曲，第二首是以粗獷吉他爲主的西部搖滾（長達十分鐘！），第三首則是常見於電視遊樂器的科幻背景音樂，第四首是讓人昏昏欲睡的聖樂，支支動聽，不聽可惜。畫面部份，雖然只用了十六色，但流暢的3D立體捲動已彌補了這個缺點。操作介面也是簡單易學的符號介面，只要移動螢幕上的指標去選擇你所要的指令即可。

喜歡玩策略遊戲的玩家，這一次終於可以暢快的進入烏托邦的世界中了，究竟這個遊戲的評價如何，且讓我們拭目以待。如果你的烏托邦建立成功了，別忘了留個位置給夢工人住哦！

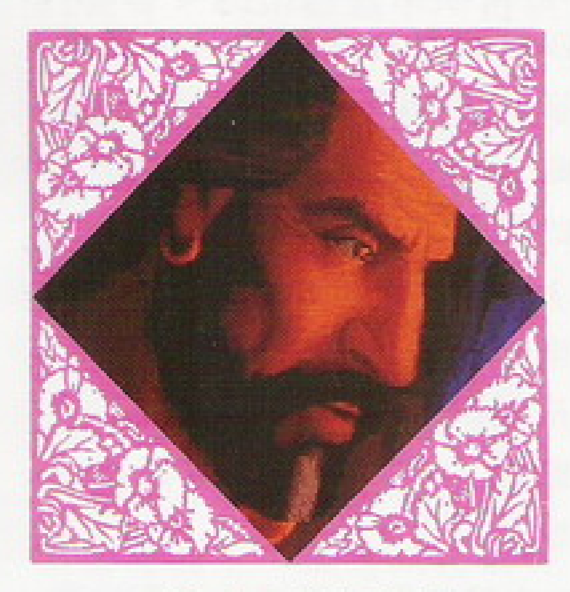
魔眼殺機II

作者 Miss M



隱月傳奇

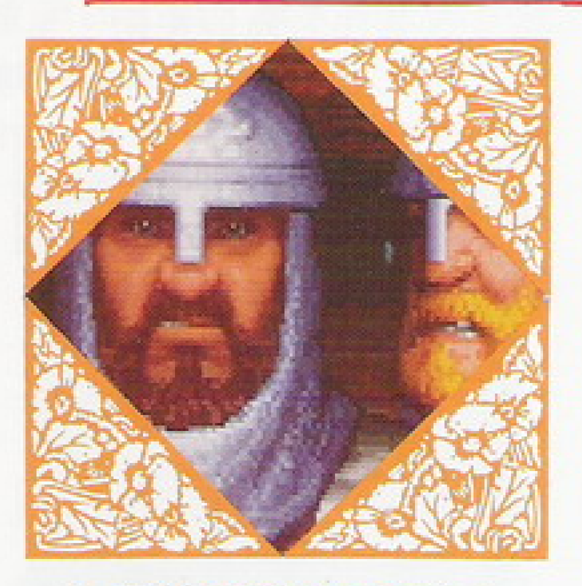
魔眼殺機II是軟體世界繼魔法門III以來，第二套中文化的RPG。遙想兩年以前，SSI以前所未見的創新界面，創造了魔眼殺機，在全世界的GAME林刮起了一陣旋風。其精緻細膩的畫面、驚心動魄的音效、逼眞的即時作戰系統，在在讓玩家難以忘懷。時至今日，魔眼殺機的水準也許不算有啥了不起，但無可否認，它所樹立的宗師級地位是別人永遠無法取代的。



●心事重重的議長●

中文化的遊戲不可避免的會引發各界的爭議，以魔法門III爲例，有人說此舉乃開創中文化遊戲之先河，造福了英文不佳的玩者；有人則把不簡不繁的字體罵得狗血淋頭；邊玩還要邊查對照表；也有，說中文化的謎題剝奪了他們的想像空間，實在不應該。

這次魔眼殺機II的中文化改善了不少缺失，最明顯的就是字體大幅放大，每個字約有1×1.4公分大小，就算您有老花眼也可以看得一清二楚。但是字放得太大也有後遺症，就是行距、字距會緊縮，看起來是有點怪異。



●不懷好意的守衛●



●假魔眼●

魔眼殺機不標榜文字解謎，所以您在魔法門III遇到的難題，比如說“傑理斯亞崔希”、“噩夢夢一生”是不會再有的。譯文還算流暢，然而在轉譯的過程中，無可避免的會扭曲英文的原意。例如在銀

色高塔見到一則訊息：精誠所至，金石爲開；英文版在同樣的地點所顯示的訊息是“ Faith is the key.” 。譯得好不好，您自己判斷吧！說來說去，有人一定會問道，何不乾脆中文版、英文版一起上市？大家各取所需不就得了！站在消費者的立場，當然是百分之百贊成兩種版本一同上市，可是站在老闆的立場並不會如此想。各位需知中文化的開發過程耗時費錢，這一筆帳自然算在遊戲的成本上，因此若由軟體世界來賣魔眼殺機II，中文版肯定比英文版貴，而且英文版一定會干擾中文版的銷售，屆時若造成中文版的滯銷，老闆豈不血本無虧？



●笑裏藏刀的惡牧師●

魔眼殺機II仍然沿用第一代的界面，不過在劇情、畫面、音效等方面都做了不少的改進。衆所周知，劇情是RPG的靈魂。第一代魔眼殺機的劇情過於薄弱，在下水道走來走去只爲“更下一層樓”，偶爾出現一段訊息倒成了點綴性的。最令人發暈的是幹掉眼魔後，竟被一腳踢到DOS，修養稍差的玩家恐怕會氣得當場砸電腦。

魔眼殺機II的劇情就比較完整，一開始老朋友契爾班七早八早把你找來，告訴你最近老是有人失蹤，要你去隱月教



●怪物造形生動逼真●

堂調查調查，然後把你傳到教堂外的森林。（奇怪，他老兄法力如此高強，爲何不乾脆自己去冒險？）在森林中走不到幾步，遇到一個老婆婆，她會帶領隊伍到教堂前。類似這種突然冒出來的人物，在本遊戲中會經常出現。此外，一路上會撿到不少羊皮紙，使用該羊皮紙可以獲得一段訊息或是部份地圖，相當重要。訊息的增加使得本遊戲更具可看性。隱月教堂計有大殿二層、地下層四層、三座高塔九層及巨人監獄一層。機關、密門的破解並不容易，往往爲了要取得一支鑰匙而和十幾隻功力高強的怪



●老婆婆帶你去教堂●

物火拼，更有甚者必須上下縱橫數層樓才能找到鑰匙。某些密門的按鈕幾乎和牆壁一模一樣，不易辨認，不過隊友會適時提醒您前有可疑之處。

隨時注意隊友提供的訊息，這些人是有點“酷”，好話通常不說第二遍。有個較爲麻煩的問題就是本遊戲並未提供“自動繪圖”的功能，在傳送點亂傳的3D迷宮裡頭難保不迷路，這點對美國的玩家可能不會構成太大的困擾，因爲英文版的完全攻略是跟遊戲同步上市。可是中文版的地圖或攻略何時出現呢？恐怕得等上一、兩個月。另外值得一提的是人物的升級緩慢，（當然啦！七級升八級是很快。）偏偏某些場景又是硬闖不得的。例如在地下第二層北方有道門內關著十幾隻骷髏戰士和牧師，就算您懂得化整為零的作戰技巧，也會打得很辛苦。另外在銀色高塔有個超強力場，被電個兩下就得蒙主恩召。好不容易快穿越力場了，迎面而來的卻是螳螂戰士，而且此時您還站在隨時會放電的電板上呢！

第二代的畫面比第一代更加細緻、逼眞，層次更加分明，音效則更加多樣化，使用不同的武器各有不同的音效；不同的怪物也各有不同的怪叫聲，時而吱吱亂叫、時而呼呼作響、時而鏗鏗鏘鏘。怪物的種類大幅更新，造型也比第一代要生動活潑多了。本遊戲在286上執行很順暢，386以上就更不必說了。

如果魔眼殺機I曾帶給您不少的樂趣，那麼魔眼殺機II將會帶給您加倍的樂趣。



魔神戰記

遊・戲・獵・人

作者 Wesley Macgyver

大宇資訊發行



角色扮演遊戲一直是電腦遊戲市場上的主力之一，國外著名的遊戲如創世紀系列、魔法門系列及魔眼殺機等，眞不知風靡了多少電腦玩家。如今，國內的程式設計師們也相繼嘗試自行設計角色扮演遊戲，且成績也是有目共睹。魔神戰記就是一個很好的例子。



塞亞星球的四大人種

上手容易，人物設計頗具趣味

整個故事架構蠻簡單的，大致是說塞亞星上部份居民，因受到奇異光線的照射，突變成了「魔族」，於是不能見容於其他正常人而被驅逐。三百年後，魔族仗著一批恐怖的生化改造人回來報仇，雙方於是展開一場激烈的戰爭。主角亞特斯的父親在被魔族殺害臨終前，說出一段不為人知的秘密，而他也肩負了尋找傳說中的勇者，以及五樣失落聖器的責任，踏上了拯救整個塞亞星的旅程。



遊戲目的：尋找五聖器

遊戲開始時，你只是一個沒啥經驗、生命點數又低的「菜鳥」，在你所居住的村子裡還可以到處亂晃，但是一出村外，即使碰到最「遜」的怪物，沒三兩下就被打倒了。因此，每個玩家最初的工作，就是不斷地打怪物以增加自己的生命點數及提昇等級，當到了一定的實力後，才能進一步出去看看外面的「花花世界」。

魔神戰記是一個極易上手的遊戲，一方面是因為採選單式操作，不必記憶各種功能鍵；另一方面隊員也不容易被怪物打死（主要是指那些小嘍囉，至於各階段的魔王例外）。而打死怪物一定還有錢可以拿，因此它很適合對此類型遊戲尚屬陌生的新手。同時魔神戰記以卡通動畫式的人物設計也頗具巧思，增添不少遊戲進行時愉快的氣氛。



主角父親的臨終遺言

強化種族特性，豐富談話內容

不過由於魔神戰記的打鬥模式是採回合制，刺激性不



怪物類繁多，造形有趣！

足，尤其怪物是採隨機出現，出現的頻率也很高，使得整個遊戲大部份時間都落入「打怪物→提昇等級」的模式中進行，所以打到後來就容易覺得單調，幸好怪物的設計還蠻有趣的，否則對那些廢寢忘食、不分晝夜的玩家們而言會有睡著的可能。



玩 Game 的時間亦可顯示

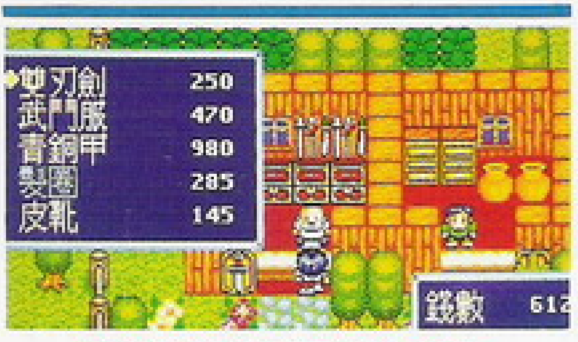
其次，魔神戰記在人物屬性方面的同質性很高，似乎每個隊員都具有相同的能力，只是隨著等級的提昇而有程度的不同。如果每個隊員都能夠依不同種族而有不同的特殊能力（也就是其他種族不可能會有的），相信對於遊戲的多樣性與吸引力都能有所幫助。



法術共分六大系統

此外，遊戲進行中會有很多機會跟其他人談話，而也只有藉著談話才能知道故事情節的發展。不過魔神戰記在這方面有值得加強之處，因爲你跟任何一個人談話，其談話內容並沒有選擇性，也就是當你選擇「談話」的功能後，就只能看著螢幕把所有對話的「標準答案」全部顯示一遍，對話就結束了，即使再跟他談話也只得到相同的標準答案。希望遊戲作者往後能再加強這方面的設計，使人物對話更加豐富。

設計上的小缺失



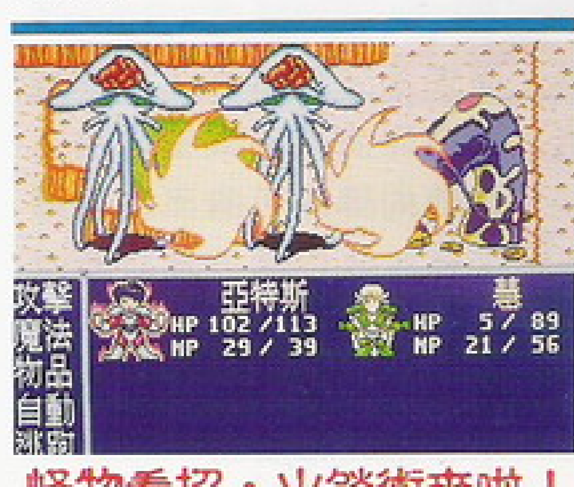
強力裝備不可或缺

魔神戰記還有一些小缺失，或者是設計上的盲點，希望以後能有所改進。首先，魔神戰記限制每個隊員只能攜帶十二樣東西，但問題是這還包括了每個人的必需裝備（武器、護具等）。若以手持武器、身穿護具、頭戴鋼盔、腳踏鐵鞋來算，則每個人最多只能帶八樣東西，說起來實在有點不合理，如果能以冥河深淵採用物體重量計算，或是魔眼殺機背包與裝備分開的設計，都是比較好的方法。



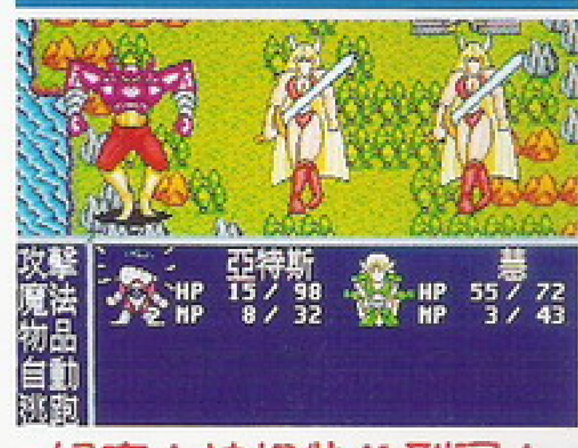
嗚……全軍覆沒…

其次，被敵人打倒的隊員，在設計時不知是被當做死亡或昏倒，居然都還能藉著魔法自我療傷，眞是有點不可思議。此外，除了在每個村鎮之內可以存檔外，只要在外頭，不論是無所事事或是面臨大敵，都是一律不准存檔的。說老實話筆者並不瞭解作者的用意何在，如果是爲了希望玩家在遊戲中，能夠藉著與敵人不斷接觸而獲得戰鬥技巧，那麼這種想法似乎是沒有必要的，因爲魔神戰記不是動作類遊戲，而且戰鬥時也談不上需要什麼太複雜的技巧，因此這樣的設計只是徒然浪費玩家的時間而已。



怪物看招，火燄術來啦！

雖說魔神戰記有許多缺失，但筆者仍然肯定作者在製作時投入的心力。黃俊雄（遊戲作者）：「花了兩年的時間，修改再修改，只願呈現在你眼前的東西，能獲得你的肯定與支持。」國內軟體業界的發展正像經濟剛起飛時的台灣，充滿了無窮的熱情與潛力，在此衷心期盼這份熱情與潛力，能使國人自製的遊戲，不斷地創造更新的佳績！



好痛！被怪物K到了！



遊·戲·獵·人

軟體世界發行



一位年輕旅人不愼落入再生宗教的陷阱，喝下迷藥而成爲改造人。然而，在該教叛徒的幫助下，他不但沒被洗腦成爲殺人劊子手，反而成爲保護人類的超級改造人——超戰神。他平常具有人類的外表，危急時則化身爲超人。他的目標是要消滅萬惡的再生宗教，以挽救全世界的人類。

以上是第三屆金磁片獎角色扮演類金牌獎作品——超人戰紀的劇情大綱。乍看之下也許並無特殊之處，不過諸位看倌不要急，本遊戲能在金磁片獎衆多參賽作品中脫穎而出自然有其過人之處。

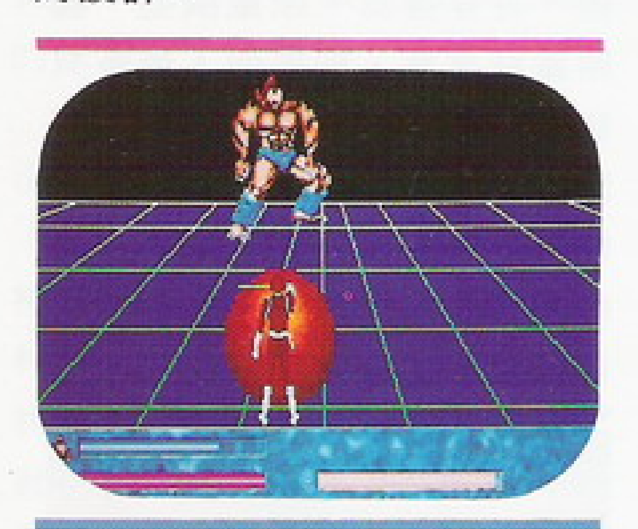


本遊戲有一個副標題——超戰神·變身。作者陳志明希望超人戰紀能成爲一系列的遊戲，本遊戲則是該系列的序章。作者在每一章中都設有一項主題，例如序章的主題是友誼，主要在於表現人情味與生活化；第二章的主題則訂爲職責與人性的衝突。這樣的作法豐富了遊戲的深度，而不再只是砍砍殺殺而已，國外的遊戲例如創世紀系列也能看到類似的設計。



超人戰紀

作者 遊戲獵人



玩家在遊戲中即扮演爲主角，平常是陳志明，變身後則成爲超戰神。主角透過不斷地與人交談得到情報，然後設法完成任務。劇情採單線式發展，玩者很容易進入情況，不會太費腦力。

本遊戲最大的特色是操作簡易流暢。無論是在地圖上前進或者與敵人打鬥，節奏都相當簡捷明快。遊戲操作非常簡單，平常只要單手放在數字鍵上即可完成一切動作。所以玩者可以用右手操作，左手支頷或持飲料。



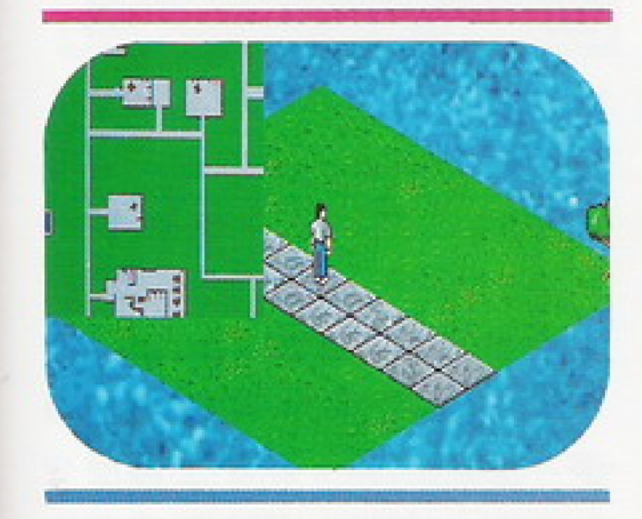
主畫面採3D，45度俯瞰視窗，雖類似破壞神傳說，但範圍要大得多，對周遭情況也比較容易掌握。在音效方面，雖支援一般市面銷售的多類音效卡，但只有戰鬥時才有聲音，此點極待加強。背景音樂則還算可以。

本遊戲的片頭劇情介紹頗長，可見作者很想讓玩者融入劇情中，不過在分鏡及美工上並不算出色，因此有些冗長的感覺。說起美工，此點可能是

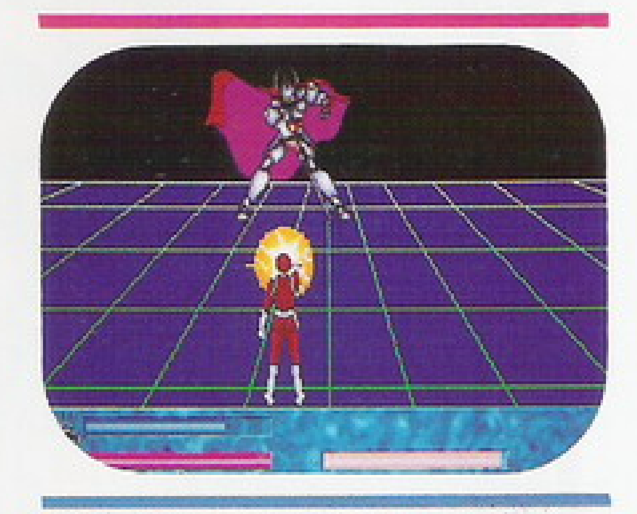
本遊戲比較美中不足之處。例如人物造型稍顯粗糙，地圖景觀單調且缺乏變化。不過這些小瑕疵仍然不致影響到本遊戲的高流暢度及可玩性。另外，值得一提的是作者在結尾裡還不忘提醒大家環保的重要。



本遊戲的格局並不大，出現的人物也不多。這點使得故事發展很簡明，很容易玩，遊戲中的各項難關也很容易破解，玩者可以體會作者並無刁難人的用意。總之，本遊戲並無困難度可言，非常容易上手，尤其適合剛接觸RPG的生手。



前面說過本遊戲的格局不大，不過地圖倒還不小。而劇情安排往往要主角來回奔波，途中卻顯得有點空蕩蕩的。不過遊戲提供追蹤地圖，玩者絕對不會迷路。當主角變身爲超戰神時可以召來「暴雷號」機車，騎機車雖然比較帥，但是因爲畫面捲動太流暢了，以致不容易停在想停的地方。況且因爲捲動流暢，用走的幾乎和騎機車一樣快，想轉就轉，當停即停，所以筆者通常都棄車不用。



在戰鬥方面，作者擺明了厭倦不斷地練功。在遊戲中，戰鬥都是固定的，不會隨機產生。怪物打死後就不會再出現，也絕不會走幾步就要大幹一場。這樣的設計固然有助於加快節奏，不過敵人稍嫌少了點，想打架都找不到對手。



從作者以自己的名字爲主角命名來看，我們就可以知道主角是具有超強戰力的，而通常也很不容易陣亡。作戰時採傳統的「你一拳，我一腳」輪流攻擊方式，敵人通常不堪數擊。主角只要喝罐可樂就可恢復完整的生命力，而可樂一罐才一元，所以說想死都很難，不過記得要變身成超戰神就是了。而作戰時只要一昧攻擊即可，防守的指令反而形同虛設。

超戰神的各項攻擊方法，如G重力踢、Z眞空斬、超能電光等無一不令人聯想起日本超人卡通或漫畫。筆者暗想，這些可能都是作者成長過程中的最愛，而可樂更是作者的日常必需品，所以曾對日本超人情有獨鍾的玩家，這個遊戲一定能讓你一償扮演超人的心願。



附帶一提，遊戲中人物的對話畫面的造型，都是取自香港的漫畫，讓人覺得毫無創新，這可能與作者在香港就學有關吧！在背景音樂方面，均取自魔奇音效卡裡的曲子，所以玩過超級作曲家的玩家，可能就會覺得非常耳熟，甚至還有吞食天地的音樂出來。人物造型及音樂方面雖非作者自己創作的，但仍頗具創意！



綜合來看，本遊戲節奏順暢、操作容易，非常適合新手。而對於熱愛如創世紀、巫術一類的RPG老鳥，本遊戲可能就顯得簡單而缺乏挑戰性，空曠的地圖及少許的人物也不容易表現一個生活化的社會。不過以一人之力能做出如此水準的作品，我們應該起立向作者致敬，並鼓勵且期待第二集能夠以更好的水準呈現在玩家的眼前。



遊·戲·獵·人

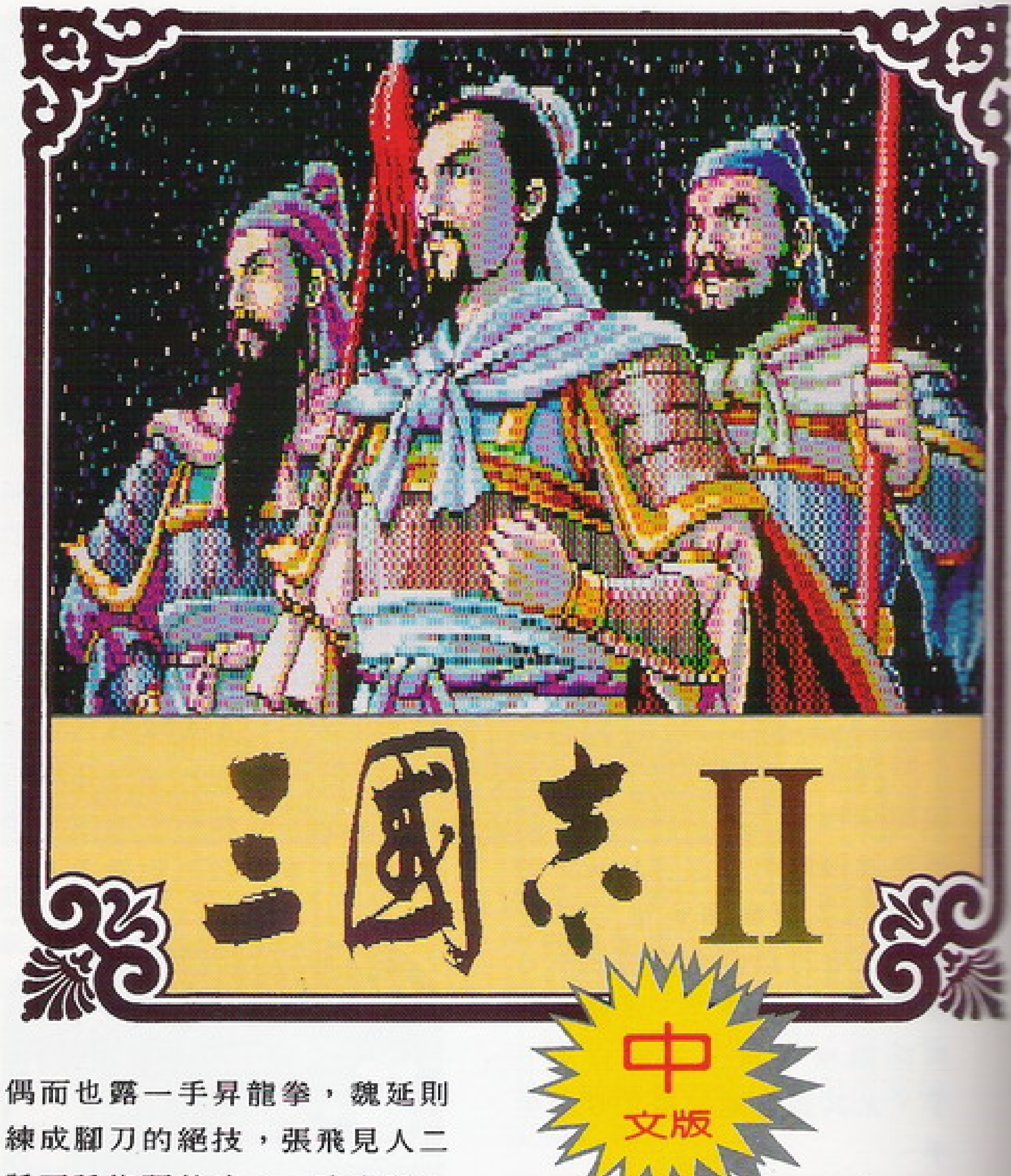
第三波發行

最近遊戲市場又掀起了一陣三國熱，首先是光榮公司出版三國志Ⅲ，採用了全新的操作介面、畫面與音效也比2代改良許多，不但給人煥然一新的感覺，而在日本甫一推出就在排行榜上居高不下，目前正在PC9801、超級任天堂、SEGA等對應機種上打得火熱。在國內，三國志Ⅲ也席捲了電視遊樂器的市場，玩家可抽空到坊間的卡帶租售店看看，便可發現十個人有八個是在玩三國志Ⅲ，其風靡的程度，眞令人咋舌。



選擇自己喜歡的諸侯

走進大型電玩遊樂場，三國志的熱力更是驚人，爲了殺出市場上「快打旋風」獨霸的僵局，Capcom公司以雷霆萬鈞之勢推出三國志Ⅱ－赤壁之戰，來勢洶洶成爲目前投幣率最高的機種。除了延續三國志Ⅰ大場面馬上廝殺的動作風格，三國志Ⅱ更融合了「快打旋風」的優點，五虎上將也不時下馬來一展身手，因此趙雲偶而也露一手昇龍拳，魏延則練成腳刀的絕技，張飛見人二話不說抱頭就咬。一時之間，也吸引了不少「快打旋風」迷。



而在PC GAME的市場，爲了慰勞PC三國迷的寂寞芳心，第三波公司也趕搭這三國熱的便車，推出戰略遊戲三國志Ⅱ中文版。基本上，三國志Ⅱ中文版以一年前出版的英文版爲藍本，將其內訊息完全中文化，就遊戲內容而言並沒有什麼改變，因此可稱之爲「舊酒裝新瓶」之作。雖然如此，由於完全的中文化，帶給國內玩家不少的親切感，尤其當斗大的「三國志」三個字在螢幕上浮現時，不禁令人嘆道：「沒錯！這正是我想要的！」，中文化的魅力也正在於此。

相信每位玩家對以三國時代歷史爲背景的遊戲都不會陌生，從光榮公司出版三國志Ⅰ開始，玩家就一頭栽進了電腦模擬的三國世界，其後歷經「三國演義」的南征北討、「吞食天地」RPG式的冒險，再到三國志Ⅱ中重溫歷史舊夢。猛然回顧，除了三國歷史的幾個主角外，最令玩家印象深刻的就是出版三國志Ⅰ、Ⅱ的光榮公司了。尤其在三國志



河北霸主袁紹

Ⅰ出版後，幾乎所有的戰略遊戲的架構皆與其相仿，在在難逃光榮的陰影。至於光榮本身也求新求變，因此，從三國志Ⅰ到Ⅱ，大致而言有以下幾個有趣的改變：

⑴畫面能支援EGA 16色的模式，另外也順應潮流支援魔奇音效卡，再加上幾首調劑玩家心情的音樂，不失爲「有聲有色」的搭配。

⑵除了扮演知名的歷史人物以外，玩家可以選擇扮演自己，開拓屬於自己的三國歷史，中國的命運也眞正地掌握在你手中。

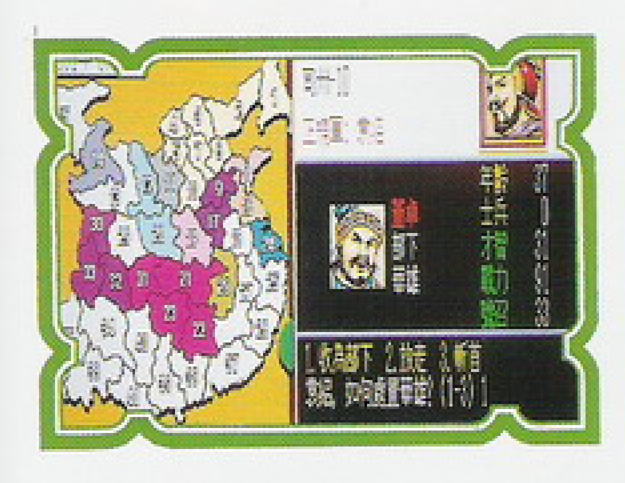
⑶每個月份，郡中的每個將領都可輪番下一次指令，比起三國志Ⅰ中每郡只讓一個將



亂世奸雄曹操

領下指令，其他人不做事吃閒飯要合理的多。另外也由於下指令的次數增多，玩家運籌帷幄起來也更有效率。

⑷在重要的戰役獲勝，會得到一些意外的寶物，例如赤兔馬、七星劍等，除了增加額外的樂趣外，還可用來大幅增加將領的屬性。



⑸對戰時增加武將一對一單挑的功能，不但使戰鬥情緒升高，對三國中知名勇將的描寫也因此更爲深入。

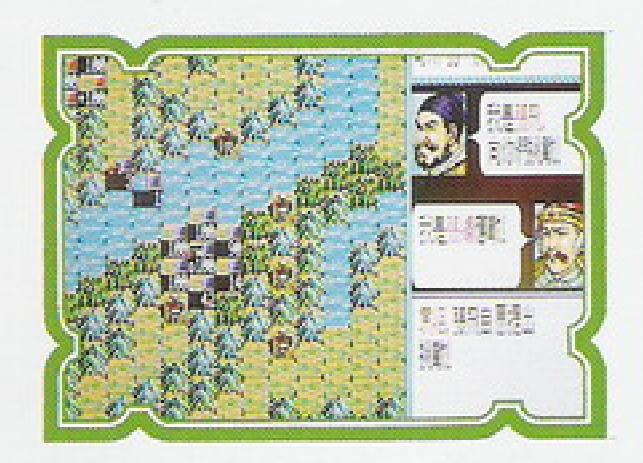
⑹除了將領的數目比一代較多外，攻防的策略也大幅增加，甚至還可派自己的愛將潛伏到敵國當官兼做間諜，充分享受讓其他諸侯「養老鼠咬布袋」的樂趣。

話說從頭，一年前三國志Ⅱ以英文版上市時，由於價格的問題，曾引起玩家們廣泛的爭議。如今中文版上市除了將包裝盒由銀色改爲金色外，另外還附贈了一盒1000片的三國志海報拼圖，價格也從英文版的特價600元改爲中文版的定價1200元，創下國內遊戲軟體單價



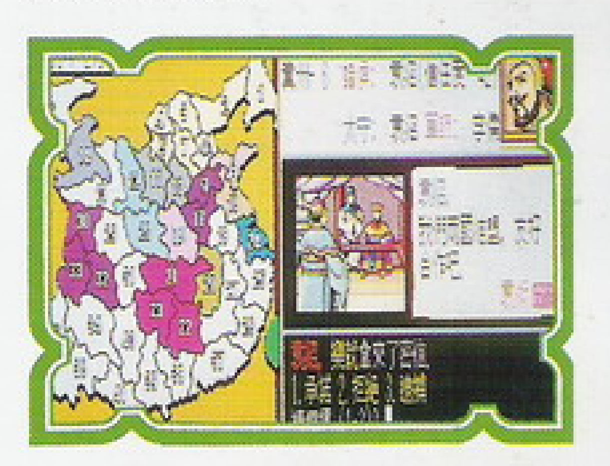
江東之虎孫堅

最高記錄。比較兩個版本的差異，中文版多出一片360K與一片1.44的磁片，手册方面除了改進原先英文版手册人名誤植的錯誤，內容也大致相同。相對於中文版的全中文化的顯示，英文版也提供了一個名爲R2 HELP的英翻中常駐程式，可以讓玩家用來查詢英文人名，指



令的中文名稱。基本上兩個版本在功能上並無很大的差別，但其價格相差600元，不禁令人懷疑是附贈拼圖的代價？但如果拼圖眞是免費贈送的話，那麼中文版因中文化而使玩家付出的代價竟比一般平價的中文系統還要昂貴，眞是令人百思不解。

若說到三國志Ⅱ的缺點，主要就是㈠畫面未支援VGA 256色模式，動畫畫面也略嫌不足。㈡音樂只支援魔奇音效卡，音效的表現可說付之厥如。㈢除了20個大指令外，另外還有許多分支的小指令都需用鍵盤數字鍵敲入，指令繁多，不但高手操作不易，新手上手也困難。



外交手腕左右國家命運

不過上述的缺點，到了三國志Ⅲ都有明顯的改善。三國志Ⅲ不但支援VGA 256色的模式，音效也有大幅改進，除了支援滑鼠外，並採用下拉選單的方式將繁多的指令按功能加以分門別類，另外也取消了從前以郡爲單位的土地爭奪模式，而採用以城爲單位攻防模式，令人有耳目一新的感覺。由於三國志Ⅱ的超高定價，似乎也明白宣示三國志Ⅲ在國內上市的價格並不少1200元，有心的玩家還是趕快開始存錢吧！

作者 何布

全崴力作，必然傾心

Super Fighter 篩選戰，在台公開

誰將是"超級風暴--快打至尊"？

附贈 1993 年
快打至尊"精美桌上年曆(5000 套
另暴辦系列贈獎活動，詳情見包裝
說明及相關報導

本月中旬隆重上市
全崴資訊 93' 年 N01 強片

超寫實互動及迫力"大人物畫面"流暢痛快
"700 張動畫"及"精彩必殺秘技"要你好看
難易度及關卡選擇"是新手與玩家，皆大歡
▶"豐富"感"11 個肉搏場景及 11 位各國代表性人物爲您展

想掌控紮實流暢的武打動畫，絕佳互動 ACT 遊戲
1-2 人不可不玩的武林決戰 Fighting Game

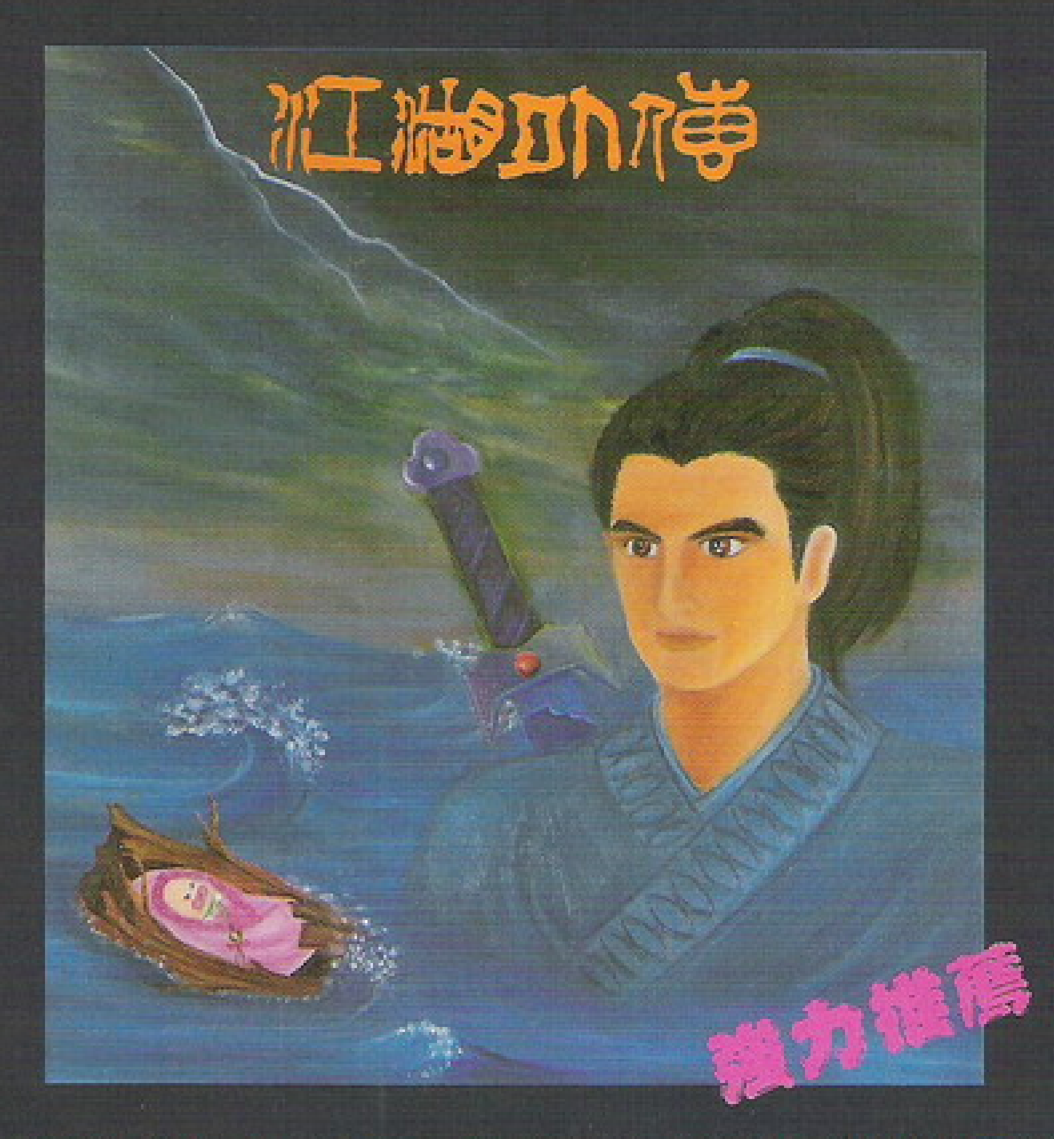
超級風暴
快打至尊

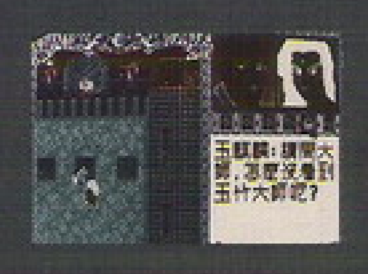
玩者所需配備：

1. 主記憶體至少 640K 之 IBM PC 或以上機種，或其它 100% 完全相容機型。
2. VGA 顯示系統。
3. 至少一部 1.2MB 磁碟機與一部硬碟。
4. 鍵盤。
5. 滑鼠或搖桿(非必備)。
6. 魔奇音效卡，聲霸卡，MT-32，CM-300(非必備)。
7. DOS 3.3 或 5.0 以上的版本。



參考售價：590 元







一套帶領你進入中國傳統武林俠義世界的遊戲

一個滿腔熱血見義勇為的年輕人
一個混沌不清的亂世
牽扯出了
一樁沈封已久的武林公案
及
一個幫派想要
併吞整個武林的野心
一切謎般的難題
等你來探索



• 掀起中原武林一場
——格鬥風雲
• 含藝術、刺激、怪異的
——禁忌遊戲

舊雨新知，
不買可惜!!

高雄郵政85號信箱 服務專線：(07)5333545　FAX：(07)5333722

長重企業股份有限公司資訊部發行



多媒體的新銳





十大特點：

1. 電腦玩家的最愛——外觀好、功能多、音質特優。
2. 電腦音樂 / 電腦遊戲的標準配備。
3. 〃功能價格比〃最佳的語音卡。
4. 2.0 版的價位，音質超越 PRO 版。
5. 可接任何廠牌 CD-ROM ，有 LOUNDNESS 效果。
6. A D LIB 、 SOUND BLASTER 2.0 完全相容。
7. 擁有全球最多軟體支援。
8. 最大功率輸出，零雜訊，不失眞，錄放音效果好。
9. 配上 CD-ROM 成爲完全立體音效——高級音響的音質。
10. SMT 高科技技術製造。



——神霸卡

All Brandnames and Trademarks are the property of their owners.



Microware Technologies. Corp.

總 公 司：台北市重陽路209號 3 F
TEL:(02)651-0656·785-4255·786-7269
FAX:(02)788-4438

台北營業處：台北市忠孝東路 4 段311號 4 F·A座
TEL:(02)772-3238
FAX:(02)781-7504

高雄辦事處：鳳山市中山西路299巷 2 弄 9 號
TEL:(07)745-6212
FAX:(07)742-4867

（授權中區總經銷）
亞東資訊有限公司
台中縣龍井鄉新興路31之２號
TEL:(04)632-1730 FAX:(04)632-1731

＊請洽下列經銷商

亞歌(04)252-9526　亞紀(04)223-7247
建聲(04)255-4285　隆鑫(04)256-1237
帥大(04)226-4213　神朗(04)226-5635
培基(04)224-5221　聯華(049)356-553
艾佳(049)357-740　永將(048)227-628
昶勝(04)722-3766　飛特(04)862-2761
龍讚(04)622-0677　華訊(04)224-7987
華絡(04)206-2345　歡榮(04)834-3969
花旗(04)223-4226　宇鑫(04)262-3851
明功(04)201-8129　世界(04)786-0570
博王(05)833-5678　致成(04)557-1268
旭太(04)226-1961　嘉豐(04)293-2076
世欣(04)277-3136　富太(04)213-1689
上豐(04)822-0349　艾迪克(04)252-0005

＊請洽下列經銷商：

宇能(02)321-0705　創世紀(03)335-4950
艾碩(02)753-4224　泰碩(02)783-7260
慶聲(02)331-2370　順發(035)727-119
德總(02)391-3305　昇宏(02)312-1706
僑品(02)321-3183　仕寶(035)723-020
良裕(02)771-1992　洮麟(03)422-5245
林格(02)311-0570　超捷(035)312-417
華彩(02)735-8878　或各相關資訊廣場

嘉南地區：

船富(06)224-1795　肯尼士(06)229-3310
今科(06)237-4525　百越(07)222-7001
僑品(06)241-1833　建新(07)222-2918
晴曼(06)224-1140　弘安(07)224-7456
天下(06)229-2422　順發(07)222-9678

千里一線牽——BBS

軟體世界網 USER 篇

／Iven Guo

由於上期稿擠，所以只好臨時將 USER 篇抽下來。不過經過一個月後，站名又有更新，本社亦將取得最新資料，以饗各位讀者，望各位 USER 在遊走各站之間時，能廣結善緣，普渡有緣人，阿彌佗佛，善哉！善哉！信主得永生……@#＄！……

北基網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:100/0	軟體世界台北站	002-788-9184	24 HRs	14400	Iven Guo
9:100/1	頹廢王國	002-623-8658	24 HRs	14400	Shen Te-Cheng
9:100/2	金甲部隊資訊交流站	002-456-6586	24 HRs	9600	H.c. Wey
9:100/3	歲月資訊站	002-205-8753	24 HRs	14400	Loouck Lin
9:100/4	夢幻島	002-496-9599	24 HRs	14400	Chibin Liang
9:100/5	鹿鼎記	002-977-1578	24 HRs	14400	Hung-yu Chen
9:100/103	終極神兵資訊站	002-912-3893	24 HRs	2400	Jim Yu
9:100/202	KISS BBS	002-986-7738	24 HRs	14400	An Shian Peng
9:100/301	遊戲人生坊資訊交流站	002-940-1893	18:00-06:00	2400	Liu Willy
9:100/302	風雲戰火	002-933-8123	24 HRs	2400	Cheam-ture Jan
9:100/303	和散那資訊站	002-657-2116	24 HRs	2400	Jackie Yang
9:100/304	舊情綿綿	002-823-9958	23:00-07:00	2400	Eric Wang
9:100/305	邱比特電傳資訊中心	002-586-3111	24 HRs	14400	Jhu Her
9:100/306	東方資訊站	002-820-0447	24 HRs	9600	Scott Chen
9:100/307	古巴資訊站	002-428-1560	24 HRs	14400	Cash Toby
9:100/308	椰林小築資訊中心	002-918-6869	21:00-06:00	2400	Rotor Li
9:100/401	瘋狂傑克資訊站	002-427-1019	24 HRs	14400	Ing-Jye Chang
9:100/402	歡樂學園	002-956-2520	17:00-06:00	2400	C-S Chiu
9:100/403	神龍資訊站	002-223-7084	20:00-06:00	9600	Ching De
9:100/404	Friendship Service	002-729-9458	24 HRs	9600	Michael Liu
9:100/405	超導體一站	002-424-5859	12:00-06:00	2400	Growlong Lee
9:100/406	泰坦帝國	002-924-5910	24 HRs	2400	Aeneas Wei
9:100/407	亞格資訊交流站	002-496-9392	18:00-06:00	2400	Wan Shing
9:100/408	迷宮魔電資訊站	002-788-3756	24 HRs	9600	Aming At
9:100/409	藍色風暴	002-903-4444	21:00-06:00	9600	Jom For
9:100/501	星之故鄉	002-955-2075	22:00-7:00	2400	Chen Chi
9:100/502	隱者居	002-831-7036	18:00-8:00	2400	Wu Jyh-hon
9:100/503	自由人 BBS	002-924-1621	24 HRs	2400	Dane Wu
9:100/504	追夢人資訊交流站	002-428-6273	24 HRs	2400	Gerry Guo

桃園網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:200/0	紅樓夢情報交流站	003-337-4956	24hrs	16800	Orson Yang
		003-336-2817	24hrs	2400	
		003-337-6708	18:00-08:00	2400	
		003-337-XXXX	18:00-08:00	2400	
9:200/3	超級發燒	003-361-7499	23:00-07:00	9600	Avante Lee
9:200/4	夢幻之國	003-335-3223	22:00-04:00	2400	Lin Yii-Shyh
9:200/6	網路之星	003-360-3290	24hrs	2400	Laurence Tan
		003-360-3293	24hrs	2400	
		003-369-4994	24hrs	2400	
		003-369-4996	24hrs	2400	
		003-369-4997	24hrs (VIP)	16800	
		003-369-4998	24hrs (VIP)	16800	
		003-360-3419	21:00-09:00	2400	
		003-379-1243	24hrs (VIP)	14400	
		003-379-2286	24hrs	2400	
		003-379-2291	24hrs	2400	
		003-379-2292	24hrs	2400	
		003-379-2293	24hrs	16800	
		003-379-2294	24hrs (VIP)	16800	
		003-379-2295	24hrs (VIP)	16800	
9:200/8	聯考小子	003-350-3678	24hrs	16800	Ming-Ch Leu
9:200/9	天堂鳥資訊交流站	003-334-4603	22:00-09:00	14400	Jenton Lu
9:200/10	快樂天堂	003-361-3879	24hrs	14400	Rong-Wei Chen
9:200/11	泡泡龍視訊站	003-355-8768	24hrs	14400	Yuanfong Lin
9:200/12	七龍珠資訊站	私　人　站		14400	Huang Jeff
9:200/15	音樂蛙工作坊	003-463-6222	24hrs	9600	James Pan
9:200/17	加菲貓俱樂部	003-332-8890	24hrs	16800	Wang David
9:200/18	康寧資訊站	003-596-5548	24hrs	14400	Orson Wang
9:200/19	築夢空間	003-534-0306	24hrs	9600	D. K. Lin



站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:200/20	幸運之星	003-479-6524	24hrs	14400	Jason Ting
9:200/21	B.M.K. 桃園總站	003-335-3186	24hrs	16800	Mizuno_Yeah
9:200/22	夜鷹資訊站	003-379-4023	24hrs	16800	Chin-Foun Tseng
9:200/23	Dip BBS	003-465-0567	24hrs	14400	Lian Muh
9:200/24	DynaZone BBS	003-482-9286	24hrs	14400	Gen Jen
9:200/25	超導資訊站	003-369-3689	22:00-07:00	2400	Boson Thomas
9:200/26	融傳資訊交流站	003-364-1081	23:00-09:00	14400	Chems Su
9:200/27	創世紀資訊站	003-336-2297	24hrs	14400	Berlin Lee
9:200/28	超龍貓資訊站	003-334-1276		2400	Bob Chen
9:200/29	百戰天龍資訊站	003-457-8836	24hrs	14400	Che-Cheng Yu
9:200/30	幻象資訊站	003-369-4746	23:00-06:00	2400	Liu Chen
9:200/31	野煙秋水資訊情報站	003-325-9529	24hrs	14400	R.S Su
		003-355-5870	24hrs	2400	
		003-326-9218	24hrs	2400	

台中網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:400/0	FEELING BBS	004-588-3079	23:00-07:00	14400	Chi Way-lin
9:400/1	神仙家庭商務中心	004-323-2961	24hrs	14400	Dannis Yen
9:400/2	桃花源資訊網	004-285-4267	24hrs	19200	Jacky Lin
9:400/3	全通資訊站	004-280-1572	24hrs	14400	All Nice
9:400/4	大蘋果 BBS	004-737-0159	24hrs	14400	Jai Wei
9:400/5	銀河飛鷹資訊站	004-761-7319	24hrs	14400	Wen Tai
9:400/101	福爾摩莎休閒坊	004-335-3889	18:00-06:00	2400	Matisse T.
9:400/102	丹尼二站	004-321-2062	21:00-06:00	2400	Wang Rong-Jang
9:400/103	The Fido Dido BBS	004-254-6332	24hrs	14400	Jacky Hsieh
9:400/201	飛行交流道	004-270-2888	24hrs	2400	Paul Lin
9:400/202	神龍資訊站	004-292-0221	24hrs	14400	Bai-hua Chen
9:400/301	神龍資訊站 II	004-227-4663	20:00-06:00	2400	Micro Chen
9:400/401	欣欣 BBS	005-534-2538	18:00-09:00	2400	S.b Lee
9:400/402	天使資訊站	004-778-7048	24hrs	14400	Shih Yan-yi
9:400/403	寶貝龍	004-833-4885	24hrs	14400	Jhiou.hua Chiou
9:400/404	呆呆熊資訊交換中心	004-829-8434	24hrs	14400	Ding.Jia Tsay
9:400/501	中情局資訊站	004-787-1341	24hrs	2400	Ting Hua
9:400/502	揚眉吐氣	004-987-1341	24hrs	2400	Weng Wang

嘉義網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:700/100	遊戲小子	005-223-8605	24Hrs	14400	Weikai Hu
9:700/101	巨朋資訊站	005-229-0925	24Hrs	9600	L Awrence

台南網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:500/0	金玉盒情報資訊站	006-220-3240	24Hrs	16800	Tony Till
9:500/2	白日夢台南情報站	006-275-3952	24Hrs	9600	Una Cheng
9:500/3	３Ｊ健康廣場	006-229-0792	24Hrs	2400	Jeong-Jong Ju
9:500/6	二進位工作室	006-782-0362	24Hrs	16800	M.s. Kuo

高屏網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:600/0	軟體世界高雄站	007-384-8901	24Hrs	14400	Y.m Chang
9:600/1	雪克３３	007-612-0245	24Hrs	14400	Ju Yuh
9:600/2	昌碁聯盟資訊站	007-362-3318	24Hrs	14400	Wei-Chin Lu
9:600/10	3D CBCS	007-551-9076	24Hrs	14400	Shyi Hunn
9:600/13	熱血高校	007-745-9459	23:00-06:00	14400	Zi Wu
9:600/101	地獄軍團	007-746-1129	24Hrs	14400	Et Chiou
9:600/105	力波資訊中心	007-785-4296	24Hrs	14400	William Peterson

花東網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:900/100	酒井法子工作室	089-22-5332	24Hrs	2400	God Lin

秀色可餐－掃瞄器選購指南

近年來，掃瞄器的製作技術一日千里，如何在衆多廠牌中買到一個令你兩年之內不會後悔的掃瞄器，是本文最重要的目的。

在你有買掃瞄器的衝動時，請先仔細考慮你的動機。掃瞄器不像硬碟、音效卡那樣可能每次開機都要用。當你買到一個令你不滿意的掃瞄器，或只是一時想玩而隨便買一個回家，其最後的結果必然是丟到家中的儲藏室內。所以要買掃瞄器之前，請你務必三思而後行。

接著，你買掃瞄器要做爲什麼用途？是要將少年快報中的漫畫人物掃進電腦？還是要做圖形處理？或是做文字辨識？還有彩色及灰階、解析度等因素都要考慮在內。以下我們將對各項重點說明如下：

掌上型／平台式掃瞄器：

這兩個型式的掃瞄器說來沒有什麼不同，只不過一種是手動、一種是自動。掌上型掃瞄器是用你的手來負責移動 **CCD**（光電耦合器）以掃描全圖；而平台式則是用步進馬達帶動 **CCD** 以掃描全圖。可是對影像輸入的品質而言，卻相差了十萬八千里。試想，你拿滑鼠的手都會抖了，更何況是特大號的滑鼠——掌上型掃瞄器呢？如果你想要做圖形處理或文字辨識，或者是要將照片存檔時，你一定要當機立斷，將掌上型掃瞄器踢出考慮範圍之外。相對的，平台式掃瞄器就好很多，不管是畫質、掃描範圍及速度上均強過掌上型掃瞄器，只不過價格大概貴上六倍左右。說句難聽但中肯的話：掌上型掃瞄器除了拿來玩玩之外，實在是沒有什麼用處。

顏色及灰階：

掃瞄器另一重要的特性就是灰階或顏色的數目。今日的掌上型掃瞄器通常都做到 64 灰階以上，也就是說，它可以辨別 64 種光的強度。這對圖形處理的使用者是相當重要的，灰階愈多的話圖形就愈漂亮，但相對地也就佔更多的記憶體。如果你只要用來做文字辨識，沒有灰階反而比較容易處理。當然，灰階掃瞄器也可以模擬文字模式（即沒有灰階，只有黑色及白色）。

平台式掃瞄器在顏色及灰階數上均高出掌上型甚多。平台式灰階掃瞄器一定都是 256 灰階；平台式彩色掃瞄器則至少都可辨認 16,777,216 種顏色。

或許有人要問：『我要那麼多種顏色幹什麼？買 256 色的彩色掌上型掃瞄器不就得了？』告訴你，256 種彩色絕對不夠，而且其製作技術還不成熟，所掃進來彩色實在是不怎麼好看，這種掃瞄器我用了一天之後就把它收起來了。什麼？你想要試看看？我借你好了！

解析度：

目前最常用的解析度單位爲 **dpi**（dots per inch），即每吋有多少點。解析度是影響畫質最重要的因素，但你千萬不要被解析度給迷惑住了。一張 5" x 3" 吋的相片用 24-bit, 600dpi 的掃瞄器掃進來後，佔硬碟 15.5MB！所以不要一味追求解析度的高低，還是選擇適合自己用途的比較實在。當然，解析度高的掃瞄器可以模擬解析度低的。

畫質：

說起來，只能怪人的眼睛太敏銳了。目前平台式掃瞄器所掃得圖形的品質只能算是差強人意，掌上型的就更不用提了。影響畫質的幾個重要因素有：光線強度、透鏡及濾色鏡的品質、

CCD的品質等等。其中掃瞄器的光線強度算是比較重要的因素。一般人皆認爲掃出來的圖形偏暗，主要是因爲掃瞄器的光度不足所致，雖然這個缺點可以由軟體調整圖形的亮度來克服，但還是讓人覺得怪怪的，這就像你將曝光不足的底片放亮所洗出來的照片和正常曝光的照片感覺就是不一樣。

透鏡和濾色鏡也是相當重要，透鏡不好會使圖形失眞，不過大部份掃瞄器的透鏡都相當好。大部份的平台式彩色掃瞄器都是將三原色（紅色、綠色、藍色）各掃一次，即一張圖要掃三次，濾色鏡的好壞也會影響掃進來圖形的色澤。

CCD的品質關係到圖形的花色（Pattern），如果你將許多間距很小的平行線或網點或是放射線（由一中心往外放射的線，不是那種可怕的幅射線）用掃瞄器掃進來，你會發現掃進來的圖形中會出現一種固定而奇怪的花色（花紋），而且各家的掃瞄器都不一樣。這些花色是我們所不想要的，至於那一種花色你可以忍受，因人而異，所以要親自比較之後才能判定。

除了上述的因素之外，掃瞄器的掃描速度也是相當重要的。不過對於我們這些『時間不是金錢』的玩家而言，就沒有很大的重要性，所以不討論。

以上所說的是掃瞄器的硬體部份。硬體的品質固然重要，但是如果沒有好軟體的支援，掃瞄器再好也沒什麼用。平台式掃瞄器所附的影像處理軟體都還不錯，較高級的掃瞄器甚至附上專業的影像處理軟體。

使用這些軟體的快感不是没用過的人所能體會的。諸如波紋處理（有如水中反射的景物）、球面處理（如將一張平面地圖做成地球的形狀）、壓進去／拉出來（將一張紙的某處壓進去或拉出來的效果）、移花接木（將某物體從這張圖移至另一張圖）、描邊（將物體的輪廓畫出來）、噴霧／馬賽克（如A片中對重要部位所做的處理）等等數十種功能，均是一個指令就手到擒來。

反觀掌上型掃瞄器所附的軟體就很可憐，能將圖完整地掃進來的就很不錯了，還談什麼圖形處理。不過，羊毛出在羊身上，這些專業影像處理軟體售價都在萬元以上，因此你該知道你買平台式掃瞄器時，有萬把塊是花在買軟體上。

掃瞄器另一重要的用途就是文字辨識，有些公司特別爲文字辨識出一型掃瞄器，即文稿放進去，再以ASCII碼輸出，多帥呀！好的文字辨識軟體如OmniPage等售價均在萬元以上，有的掌上型掃瞄器也放個文字辨識軟體以增加賣點，至於效果如何？告訴你，不用也罷！

總之，軟體也是非常重要。唯有軟硬體緊密結合才能發揮掃瞄器的所有功能。

本文的目的既然是要幫助讀者買到一台兩年內不後悔的掃瞄器，當然就會牽涉到廠牌。下面的介紹僅供參考：

平台式掃瞄器：

你可以考慮全友或力捷的產品。全友是掃瞄器的老大，其品質自有一定的水準。力捷則是後起之秀，其畫質和速度都很不錯，甚至凌駕全友的產品。反正這兩家都相當好，每次BYTE或PC Magazine的掃瞄器獎項幾乎不是頒給全友就是頒給力捷。選擇這兩家公司的產品應可令你滿意。

掌上型掃瞄器：

憑良心說，我還是勸你不要買，因爲效果實在不好，除非你只是想把漫畫書中的人物掃進電腦。如果你想買，你可以考慮羅技的產品。正如前文所述，掌上型掃瞄器有如特大號的滑鼠。掃描時手的抖動及滾輪的機械結構會直接影響畫質的優劣。羅技的滑鼠品質在世界上是數一數二的。你應該可以信任羅技的掃瞄器。

有了掃瞄器這個輸入設備，輸出設備也要好好講究一番，因此像螢幕和印表機也就相對重要起來。這兩種設備以後會有專文介紹。

／吳昱甫



CPU及主機板

最新趨勢補遺

/DONNY



有關上期CPU及主機板最新趨勢一文，由於筆者完稿至今已有一段時日，這段期間主機板和 CPU 有了不小的變化，特此補遺。

CPU 方面：筆者前陣子聽到某些人認爲 80586 只是把幾顆 80486 合併而成，實在不知這種說法從何而來？根據 INTEL 透露的最新 80586 資料，它是一顆全新設計的 CPU ，不僅在架構上和 80486 不同，更加強了 CPU 速度和能力，擁有更多的內建 Cache ，甚至連名字都不打算取爲 80586 ，要另覓新名。上篇文章曾提到 INTEL 168 PIN 供 486 DX-25 和 486DX-33 直接升級的 486DX2 晶片，現已正式供貨。

至於日前 AMD 所推出的 80486SX-40 ，等於是宣告新 80386 CPU 的研發告一段落， 80386 CPU 已不太可能有新產品推出。不過這裡有兩件不太好的消息，一是上篇曾提到 AMD 暫緩推出 80486（有些消息說 AMD 將於 1993 年一月前推出 80486 ，筆者不知是否正確），所以不知什麼原因，從十月份起 INTEL 將 486DX-33 的出價一顆調高了近 2000 多元；二是由於 486DX-33 實在是漲得令許多電腦廠商吃不消，所以少部分不肖業者就將 80486DX-25 上刻的字樣磨掉後，改刻上 80486DX-33，由於 CPU 被不當催速，大概用不到一年多就魂歸西天啦！這種勾當實在是令人痛恨。

唯一的好消息是：由於 486 DX-33 大漲，反而使 486DX-50 和其價差縮小許多，且 486DX-50 不可能會有假貨（因爲 486DX-25 和 486 DX-33 之間時脈差爲 8 ，所以假的 486DX-33 在超載時脈下仍可勉強負荷，但 486-DX-33 和 486DX-50 之間時脈差爲 17 ，要用 486DX-33 來冒充 486 DX-50 ，那是沒有辦法的啦）， 所以 486DX-50 應是可供參考的購買選擇。最近筆者看到有 80486DX-40 的電腦， INTEL 好像沒有出過這種 CPU 哦！那它又是從那冒出來的？您自己去猜吧！

主機板方面：目前又有 VESA LOCAL Bus（簡稱 VL Bus）和 INTEL 的 PCI 兩種新規格產生，二者皆爲 32 位元，並可擴充至 64 位元以符合日後所需。 VL Bus 和其相關配備已開始生產， INTEL 的 PCI 則要再等

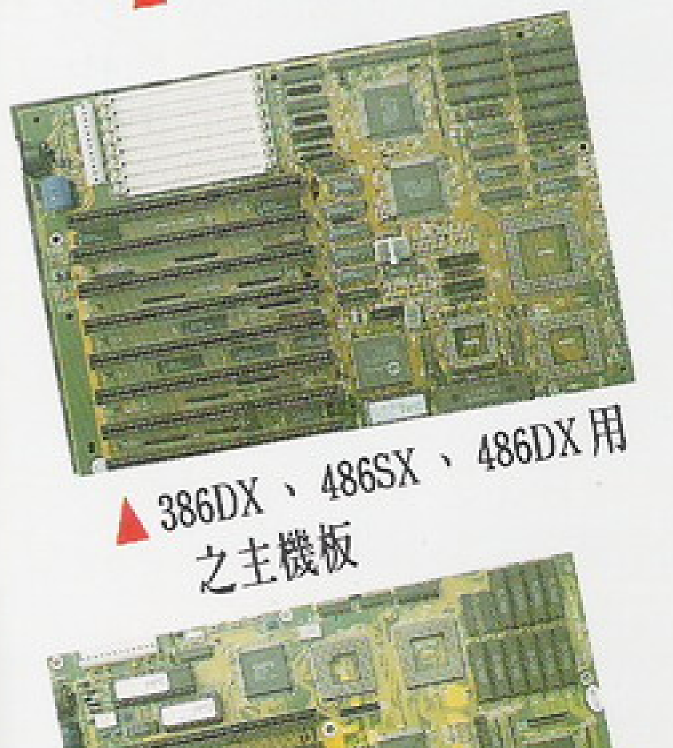
一會兒，由於這兩種規格在性能和速度上都比以往幾種好，價格也不算貴（VL Bus 只比 Local Bus 貴些，INTEL 的 PCI 雖較貴，傳聞上仍比 EISA Bus 便宜），更符合往後 CPU 發展的需求，所以未來的市場走向應是往這兩種規格發展，EISA Bus 和 Local Bus 則有走下坡的趨勢。

至於這兩種新規格的表現，大致不分上下。VL Bus 可說是 Local Bus 的改良延伸規格，乃由 VESA 協會所制定，使主機板上擁有 3 個 VL Bus 擴充槽，並可使 VL Bus 接受 VGA 卡、硬碟控制卡、網路卡、影像處理卡等，不論在功能和表現上評價皆很高。至於 INTEL 制定的 PCI 規格野心相當大，把各種 Bus 整合在一塊主機板上，由 INTEL 的 PCI 晶片全盤控制。

有件不太好的消息，那就是上篇曾說 Local Bus、VL Bus 和 PCI 之間將在 Local Bus 部份彼此相容，但目前實際制定出來的規格卻不一樣，造成彼此不相容。這倒是給我們使用者在選擇上出了不小的難題。另外，在上篇中有關用 ISA Bus 和 EISA Bus SCSI 卡 Format 硬碟的舉例，資料來源經考證後，發現兩塊 SCSI 卡間條件相差太大且有誤，所以筆者認爲不足採信。至於 EISA Bus 的 VGA 卡，國外已有別的晶片可用，不單是 S3 晶片而已。但是目前國內最受歡迎的 Tseng 和 Trident 系列，似乎仍無打算於近期推出供 EISA Bus 使用的 VGA 卡。



▲486DX、486X 用之主機板



▲386DX、486SX、486DX 用之主機板

▲386DX-33 主機板

註：



MULTIMEDIA：

即多媒體，包括各種影像及聲音的整合，構想是把電腦改進成像魔鬼總動員那樣（開玩笑的），基本需求爲可錄放音的音效卡、CD-ROM、影像處理卡、適量的 RAM 和硬碟、至少 80386SX 以上的機器。

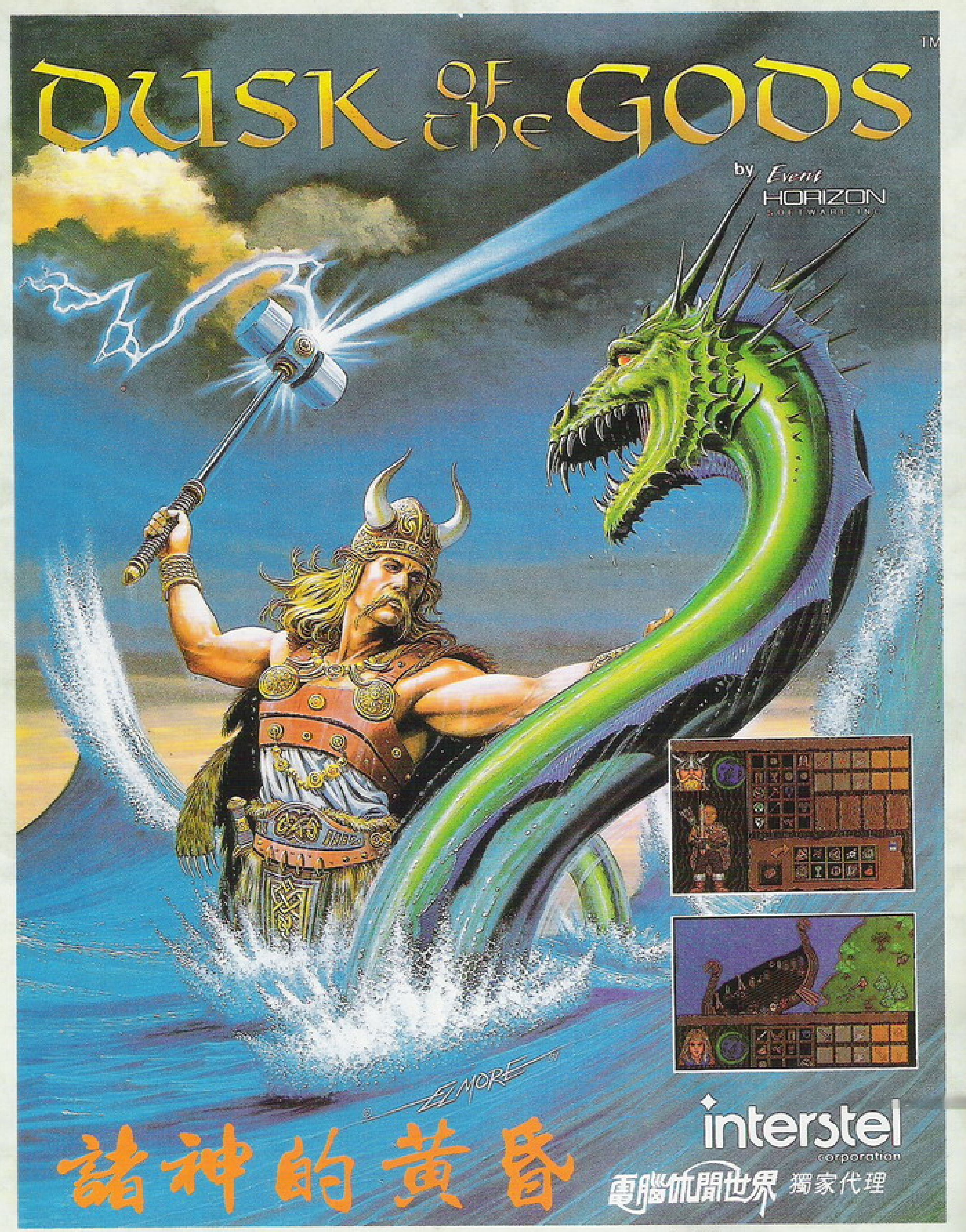


SCSI：

硬碟界面的一種，詳情請參閱第 43 期軟體世界。SCSI 傳輸速率爲每秒 5MB 左右，SCSI-2 最大約爲 20MB，最近傳出新的 SCSI-3 規格將達每秒 200MB 的傳輸速率。

3 BANK、PIN、Cache、microns：

都是主機板及 CPU 上的東西，找個懂得的人教你看主機板（80386 以上的），你就知道什麼是 BANK、Cache 和 BIOS。找顆 486DX-50 和別的 80486 看內部晶片大小，你就知道 microns 的意義爲何。至於 PIN 嗎？就是 CPU 上的接腳囉！



命運乖舛的英勇戰士們，
是否有膽接受歐丁大神的艱難試煉？

主宰勝利與生命的天神——Odin，交付你一項艱鉅困難的任務，要你走遍所有的生物大陸，以找到破解命運詛咒的唯一方法，諸神與災難之神——Loke 的使徒們即將展開一場驚天地、泣鬼神的大戰，這場戰役是否能勝利，就看你的任務是否能順利達成了。

遊戲特色：

⊙一趟充滿北歐神話色彩的冒險之旅。
⊙驚人的256色VGA圖形效果。
⊙擁有多重結局的精彩故事。
⊙非採單線發展的故事情節。
⊙具有震憾性的背景音效。
⊙親切的圖形指令操作方便。

適用：IBM PC/AT
記憶體：640K
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
顯示：EGA／VGA
音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
片數：2片1.2M
類別：角色扮演


Virtual Dreams
Alone in the Dark
鬼屋魔影
冒險遊戲大革命　視覺新震撼
3D立體動作冒險遊戲
要你的心臟暫時停止跳動
絶無冷場　敬請期待
警告！
深夜11時後請勿進入
否則後果自行負責
電腦休閒世界
INFOGRAMES

前期雜誌要目



請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
四、本存款單不得附寄其他文件。
五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌
□半年6期430元　□一年12期860元
自____年____月號至____年____月號止
□新訂戶　□續訂戶（訂戶編號____）
年齡____ 職業____ 電話____

二、本人欲郵購下列產品
□遊戲　□魔奇音效卡　□過期雜誌
產品名稱____
數量____ 總金額____

三、本人欲維修遊戲磁片
維修數量____片
維修費____＋郵資____＝總金額____

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。
否則應請換單另填。

軟體世界攻略本叢書

內容大曝光

創世紀7 特別篇

在經過一段時日的征戰後，您是否已經粉碎守護者的陰謀？如果您認爲創世紀 7 如此就結束了的話，那您就大錯特錯了！只要您看了以下的介紹，您就會後悔没有買創世紀 7 攻略單行本，因爲這本特別篇的內容包含……還是請客倌自己看吧！

一．支線任務攻略

1. 客串紅娘與萬惡的蛇毒

爲了追查幕後的大毒梟，聖者展開掃毒行動，同時蛇毒可怕的後遺症也正肆虐中……

2. 紅塵 Britain

一場複雜的三角戀愛，面對愛情與麵包的抉擇，没有戀愛經驗的聖者如何來仲裁呢？

3. 聖者的愛情故事

意外的邂逅與一見鍾情，讓聖者陷入似曾相識的情懷中……

4. 造船「大師」Owen

Minoc 接二連三的船難究竟是老天的捉弄，還是「大師」的傑作？

5. Jhelom 冒險日誌

是誰假冒聖者白吃白喝、招搖撞騙？看聖者如何揭穿冒牌貨的陰謀。

6. 人類與魔怪的激烈衝突

由於歧視、貪婪及欺騙，人與魔怪的種族衝突也進入倒數計時中……

7. 失戀的 Zelda

落花有意但奈何流水無情，聖者居中牽紅線會成功嗎？

8. 失落的項鍊

一條失落的項鍊造成一段感情的破裂，聖者能找回信物使他們破鏡重圓嗎？

9. 兄弟復合

義結金蘭的朋友爲何反目成仇？友誼會倒行逆施又一章。

10. Serpent's Hold 冒險日誌

Lord British 的雕像遭人損毀，究竟誰是惡意破壞的狂徒？

二．聖者大法簡介

創世紀 7 的終極祕技，使聖者成爲不死之身、習得顚倒日夜、乾坤大挪移之術。

三．特殊 NPC 篇

組成創世紀 7 的超強隊伍，讓 Lord British 也加入隊伍助你一臂之力。

四．重要物品篇

神兵利器的瞬間製造法，連各種關鍵物品也隨手可得。

五．聖者大法法術大全

突破法力、藥草、等級的限制，讓聖者成爲大法師，可以隨時隨地的施法。

六．重要地點座標

重要地點的瞬間傳送法，免除聖者走路的勞累。

七．酒店食物菜單

Britannia 酒店食物菜單全集，玩家精打細算、貨比三家的參考。

八．創世紀 7 小技巧

如何光明正大的拿取物品而不違背聖者美名，本篇教你偷天換日法。

附錄

創世紀 7 直奔終點法，使玩家以最快的方法觀賞結局畫面。

如何？夠勁吧！想要知道如何得到這本特別篇嗎？那就請張大您的眼睛，還有嘴巴。首先，請拿出創世紀 7 攻略本……什麼！没有攻略本，那很抱歉！您跟特別篇無緣了。

請剪下最後一頁的印花，然後到郵局買一張 40 元的匯票（內含工本費、運費及郵資），匯票抬頭寫軟體世界雜誌社，並將印花及匯票一起寄到高雄郵政 **28-34** 號信箱　曾玉琴收，收到您的匯票後，我們會以最快的速度將特別篇寄到您的府上，記住！活動期限從即日起至 **2** 月 **28** 日止，錯過了，您只有含恨了！數量有限！先到先寄，晚到慢寄，没到没得寄喔！……來喔！好吃的粿……藕粿…菜頭粿……

黑暗之蠱

從此，你的生命只剩72小時

〈異形〉電影大師H.R.Giger第一次爲PC界跨刀，
讓你在PC上享受到電影的悚慄感受!

電腦休閒世界
CYBERDREAMS™

一趟令你永生難忘的冒險之旅！
一場只能贏不能輸的顫慄遊戲！





六個無法拒絕的遊戲特點：

☆〈異形〉大師 E.R.Giger 陰森詭異畫風的高解析度畫面。
☆簡易操控，用滑鼠就可“看”出遊戲畫面中的關鍵處。
☆採用電影的特殊處理方式，具逼真的視聽效果。
☆多達 75 個不同場景、170 個特殊的物品。
☆專業錄音室錄製的語音效果，讓你清楚聽到道地的國語。
☆全部中文化訊息，保證不再有看不懂、聽不懂、玩不懂的缺憾。





中文版・新春鉅獻